

www.pcgames.de 05/09 € 5,50
PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD VOLLVERSION
CONFLICT GLOBAL STORM
Taktik-Shooter mit Koop-Modus und starker Story
VIDEOS Dragon Age • Venetica
Battleforge • Empire: Total War
MODS + MAPS UT3: Titan Pack
Starcraft: Planetary Episodes u. v. m.
EXKLUSIV-REPORT + VIDEO AUF DVD
BIOSHOCK 2
Endlich aufgetaucht: Die ersten Bilder und Infos zur Fortsetzung des Jahres auf 10 Seiten!
RISEN
STUDIOBESUCH + ERSTE SPIELSZENEN AUF DVD
Piranha Bytes packt aus: Wir haben den Gothic-Nachfolger angespielt!
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk
05/09 | € 5,50
4 191278 205504 05
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50
SPIELSPASS TRIFFT AUF VISIONEN
INDEPENDENT-GAMES
Warum Software-Hits kein Millionen-Budget brauchen
05/2009
Titelthema: Bioshock 2 • Vorschau: Risen • Venetica • Operation Flashpoint 2 • Test: Der Pate 2 • Battleforge


BATTLE FORGE
12
usk
AB 26. MÄRZ IM HANDEL!
PC DVD ROM
EA
PHENOMIC
AN EA STUDIO



BATTLE FORGE™
ERSCHAFFE DEINE ARMEE
BESTEHE ONLINE
200 Einheiten auf virtuellen Trading Cards
Koop-Multiplayer für 2-12 Spieler
Boss-Kämpfe, Spieler gg. Spieler Szenarien, Turniere
Instant Action: Beschwöre Einheiten direkt in den Kampf
Community: Auktionshaus, Ingame Mail, Chat, Ranglisten
Regelmäßig neue Maps und Sammelkarten
www.battleforge.de
Giant Wyrm
Dragonkin Archer
Construct
280
Ancient Destroyer
Arcane Turret
Siege
Harvester
Undead Destroyer
Juggernaut
Beast Dominator
Stampede

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!



Gutschein von Picjay **(Prämien-Nr.: 003608):**
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von 10 Euro und kann für alle Artikel im Picjay-Shop unter www.picjay.com eingelöst werden. Der Gutschein gilt ab Ausstellungsdatum 3 Jahre.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
Gutschein von Picjay im Wert von 10 Euro
(Prämien-Nr. 003608)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PC JA 13

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Empire schlägt zurück

MONTAG | 9. Februar 2009
Diese Bilder und Informationen gibt es nur bei PC Games: Bioshock 2 ist – neben Mafia 2 – das am sehnlichsten erwartete Actionspiel des Jahres. Kein Wunder, denn der schmucke Vorgänger war extrem erfolgreich und wurde mit „Spiel des Jahres“-Auszeichnungen förmlich überhäuft. Redakteur Jürgen Krauß ist exklusiv für die PC-Games-Leser vor Ort in San Francisco und sieht sich die aktuelle Version an – die Titelstory lesen Sie auf Seite 20.

MITTWOCH | 4. März 2009
Diesen Mittwoch werden vier wackere PC-Games-Leser so schnell nicht vergessen: Als weltweit erste Rollenspielfans durften sie persönlich Hand anlegen an Risen, das aktuelle Projekt von Piranha Bytes (Gothic 1, 2, 3). Unser Kamerateam hat die Gruppe nach Essen begleitet und zeigt neben Interviews mit Spielentwicklern und Lesern auch die ersten Spielszenen – auch dies eine absolute Weltpremiere. Der Report inklusive vieler neuer Screenshots startet auf Seite 30.

DONNERSTAG | 5. März 2009
Wer dachte, dass die Zeit legendärer Strategiespiele wie Civilization, Age of Empires oder Heroes of Might & Magic endgültig vorbei sei, der täuscht sich gewaltig: Mit Empire: Total War von Creative Assembly regiert ein echtes Schwergewicht die Verkaufs-Charts – ein Spiel, für das man vor allem zweierlei braucht: viel Zeit und einen PC mit ordentlich Power unter der Haube. Warum sich Empire: Total War den „90er“ redlich verdient hat, lesen Sie im Langzeittest ab Seite 86.

DONNERSTAG | 5. März 2009
Venetica heißt das neue Action-Adventure-Rollenspiel von Deck 13, den Schöpfern von Ankh und Jack Keane. Felix Schütz ist heute zu Gast bei den Frankfurtern und wirft einen ersten Blick auf das Spiel – mehr dazu ab Seite 56.

DONNERSTAG | 12. März 2009
USK abschaffen, Computerspiele verbieten, Gesetze verschärfen: Der tragische Amoklauf eines 17-Jährigen im baden-württembergischen Winnenden war noch keine zwei Stunden vorbei, schon haben die ersten Politiker eine Sofort-Erklärung und -Lösung parat – darunter der Bayerische Innenminister Joachim Herrmann (CSU). Eine ausführliche Dokumentation aller Ereignisse und Reaktionen finden Sie tagesaktuell auf pcgames.de.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Seit Anfang des Jahres ist PC Games Teil der COMPUTEC GAMES GROUP – eine der europaweit größten Fachredaktionen für Computer- und Videospiele. Seit Februar haben wir mit Thorsten Küchler auch einen frisch gebackenen und erfahrenen Redaktionsleiter, der Artikel, Themen und Termine koordiniert. Herzlich willkommen im Team, Thorsten! Mehr zum Team lesen Sie auf Seite 9.

AKTUELL IM HANDEL



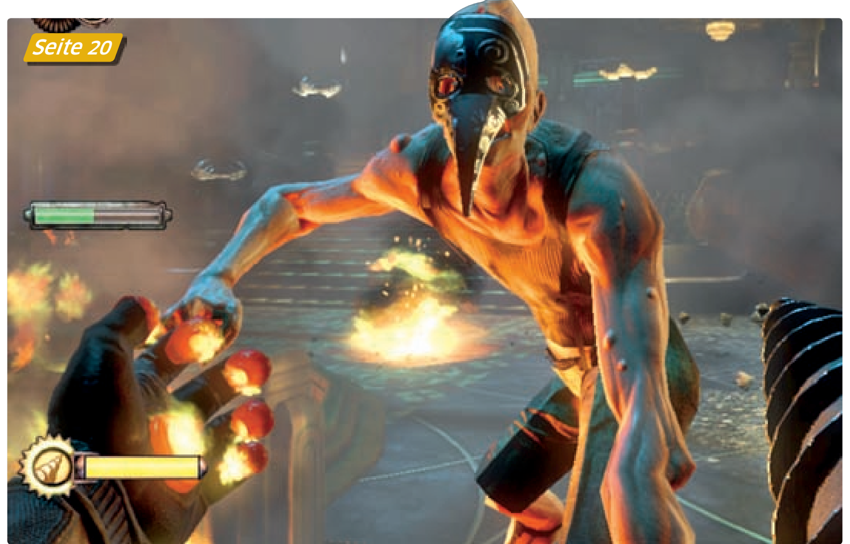
PC Games Sonderheft „Tipps, Cheats und Lösungen“
Übersichtskarten, Komplettlösungen, Strategien und Guides satt: Das neue Sonderheft von PC Games liefert Tipps & Tricks zu den erfolgreichsten PC-Spielen – von GTA 4 bis Fallout 3, von Call of Duty: World at War bis zum EA Fußballmanager 2009.

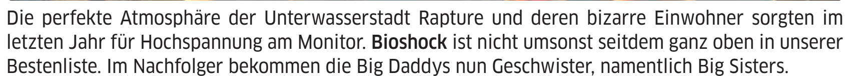


PC Games Sonderheft „World of Warcraft: Die Bibel für Einsteiger“
Komplett überarbeitet und mit vielen neuen Tipps: Die „Bibel“ unserer WoW-Redaktion gilt nicht umsonst als Standardwerk für alle Neulinge und Fortgeschrittenen. Achtung: Das Heft ist vielerorts ausverkauft – unter abo.pcgames.de gibt es noch Restexemplare.

INHALT 05/09

VORSCHAU
Bioshock 2




Die perfekte Atmosphäre der Unterwasserstadt Rapture und deren bizarre Einwohner sorgten im letzten Jahr für Hochspannung am Monitor. **Bioshock** ist nicht umsonst seitdem ganz oben in unserer Bestenliste. Im Nachfolger bekommen die Big Daddys nun Geschwister, namentlich Big Sisters.



SNEAK PEEK
Risen

Piranha Bytes lud ein: Vier Leser durften erstmals das ambitionierte Rollenspiel antesten. Wie gut es ankam, verrät unsere Sneak Peek.



TEST
Der Pate 2

Als aufstrebender Mafioso haben Sie zwar alle Hände voll zu tun, aber so richtig überzeugen kann das Spiel nicht.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

SPIELE

VORSCHAU ab Seite 19

SPIELE

TEST ab Seite 69

SPIELE

HARDWARE ab Seite 110

THEMA

SPECIAL ab Seite 132

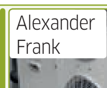
REPORTS

DAS WIRD GESPIELT

SERVICE ab Seite 142


PRISTONTALE II
THE 2ND ENIGMA
OHNE DICH KÖNNEN WIR NICHT GEWINNEN
KOSTENLOSER DOWNLOAD
KOSTENLOS SPIELEN
KEINE MONATLICHE GEBÜHR
SPIEL ONLINE UND SEI EIN TEIL DER COMMUNITY!
www.pristontale2.com
16
usk
KEYTOPLAY
THE GAMING SOCIETY
www.keytoplay.com
Copyright© 1997-2008 Yedang Online Corporation. All rights Reserved. © 2008 Rourke Limited

Neben dem Kern-PC-Games-Team tragen Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

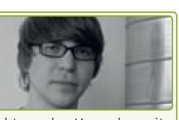




Alexander Frank

Der langjährige und langhaarige PC-Action-Redakteur ist gebürtiger Russe. Normalerweise Spezialist für alle Krach-Rumms-Titel, kennt sich aber auch bei Rollenspielen aus. In dieser Ausgabe nimmt er für uns das Mafia-Spiel **Der Pate 2** unter die Lupe (Test ab Seite 70).





Christian Schönlein

Christian ist Redakteur der Konsolenzeitschrift play³. Über seinen Schreibtisch geht alles, was auch nur entfernt japanisch aussieht. Als Rollenspiel-Spezialist testet er für uns **The Last Remnant** (Seite 96). Lesen Sie außerdem seine Reportage über Indie-Spiele ab Seite 138.



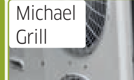
Ralph Wollner

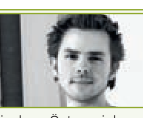
Der Mann mit dem breiten Grinsen war jahrelang ein Urgestein der PC-Action-Redaktion. Heute arbeitet er in seinem Würzburger Büro als fester freier Mitarbeiter. Der Test zu **Tom Clancy's Endwar** (Seite 84) passte genau zum Profil des Action- und Strategie-Experten.



Jürgen Krauß

Innerhalb kürzester Zeit hat sich Kollege Krauß bei unserem Schwestermagazin PC Action vom Praktikanten zum geschätzten Redakteur hochgearbeitet. Der bekennende Shooter-Fan flog für unsere Titelstory nach Amerika, um **Bioshock 2** zu sehen. Alle Details ab Seite 20.

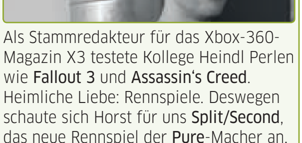




Michael Grill

Auf dem sympathischen Österreicher lasten bei der PC Action viele Bürden. Action, Shooter, Simulationen, Sportspiele – auf diesen Gebieten kennt Herr Grill sich perfekt aus. Deshalb testete er für uns **Tom Clancy's H.A.W.X.** (Seite 78), ein Spiel, das die Genres gekonnt verbindet.





Horst Heindl

Als Stammredakteur für das Xbox-360-Magazin X3 testete Kollege Heindl Perlen wie **Fallout 3** und **Assassin's Creed**. Heimliche Liebe: Rennspiele. Deswegen schaute sich Horst für uns **Split/Second**, das neue Rennspiel der **Pure**-Macher an. Seine Vorschau finden Sie auf Seite 60.





Sebastian Stange

Ob N-ZONE, Wii Player, X3 oder play³, Redakteurs-Kollege Stange steuert fundierte Tests und Vorschauen für unsere Konsolen-Magazine bei. Was lag näher, als den Mann zu den Entwicklern des Multiplattformtitels **Red Faction: Guerrilla** zu schicken? Vorschau ab Seite 50.



Toni Opl

Lesern unseres Schwestermagazins play³ ist dieser Mann wohlbekannt. Fast jeder Action-PS3-Titel der letzten Zeit, von **Killzone 2** bis zu **Resistance 2**, ist auf seinem Schreibtisch gelandet. Für uns schaute er sich **Operation Flashpoint 2** (Seite 44) und **Ghostbusters** (Seite 54) an.



Udo Crnjak

play³-Redakteur Udo Crnjak testete auf Sonys Next-Gen-Konsole schon Top-Titel wie **Bioshock (dt.)** und **Call of Duty 4**. Seine morbide Seite zeigt er in der Vorschau zur Zombie-Actionspiel **Dead Rising 2** (Seite 66). Denn schließlich erscheint das auch für den PC.



GEWINNSPIEL

Zusammen mit Publisher rondomedia verlosen wir in diesem Monat zehn Fan-Pakete zum Krimi-Adventure **Still Life 2**. Enthalten sind jeweils das Spiel, ein T-Shirt in der Größe L, ein Mousepad, ein Poster sowie eine abgehackte Hand aus Plastik. Beantworten Sie einfach folgende Frage:

Was ist ein beliebtes Malerei-Motiv?

A | Stillleben
B | Hundeleben

GRUSEL | Im Adventure **Still Life 2** muss FBI-Agentin Victoria McPherson einen skrupellosen Serienmörder stellen. Mit dem Fan-Paket kommen Sie in die richtige Krimi-Stimmung dafür.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der rondomedia GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Einsendeschluss ist der 27. April 2009**

Thorsten Küchler, Redaktionsleiter

„Aktualität versus Seriosität: Zweikampf ohne Gewinner?"

Wann ist ein Spiel fertig, wann final testbar? Keine Frage beschäftigt die Redaktion der PC Games aktuell mehr! Der Grund: Das, was die Hersteller an Software in unseren Briefkasten (ja, manchmal sogar auf den Markt) werfen, gleicht immer mehr einer Baustelle aus Bits und Bytes. Mehrspieler-Modus? Wird per Patch nachgeliefert. Neue Missionstypen? Dank Steam-Anbindung kein Problem. Der für einen Test verantwortliche Redakteur fühlt sich da oft wie ein TÜV-Beamter, der ein Auto checken soll – und zwar WÄHREND die Karre fährt! Diese absurde Situation zu meistern, das ist eine der großen Aufgaben, denen sich die PC Games in den nächsten Monaten stellen wird. Ja, wir wollen und werden weiterhin Spiele testen. Aber nein, wir wollen und werden keine unfertigen Produkte mit Jubelorgien belohnen, nur um aktueller und schneller zu sein – das sind wir nicht nur Ihnen, sondern auch unserem Gewissen schuldig!

HORN DES MONATS*
PHILIPP HEIDE



Unser Layouter zeigte beim Erstellen der Karten für die **Battleforge**-Komplettlösung der Extended-Ausgabe seine zarte Seite und machte aus dem „Rogue Giant" den „Rouge Giant". Wie viel Make-up der Gigant aufgetragen hat, wollen wir gar nicht wissen. Zum Glück bemerkten wir den Fehler noch rechtzeitig und verurteilten Kollege Heide zu elf Stunden Kinderschminken im Fantasialand.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Publisher	Test	Wertung
1	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	Mirror's Edge	Electronic Arts	Test in 03/09	Wertung: 82
4	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
5	Medieval 2: Total War	Sega	Test in 12/06	Wertung: 88
6	Dead Space	Electronic Arts	pcgames.de	Wertung: 88
7	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
9	Civilization 4: Colonization	2K Games	Test in 11/08	Wertung: 87
10	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94



SCIENCE-FICTION| **Dead Space** und **Mass Effect** erhalten dieses Jahr jeweils einen Nachfolger, die Fans freut's.

ALIENS VS. PREDATOR 3

Dritter Teil des Bestien-Horrors angekündigt

Sie sind wieder auf der Jagd: das Alien und der Predator, zwei aus Film und Comics bekannte Ekelpakete, gehen sich zum dritten Mal in einem Computerspiel ans Leder. Der Action-Titel entsteht beim umstrittenen Studio Rebellion – **Aliens vs. Predator 2 (dt.)** stammte noch von Entwickler Monolith. Im Zuge der Ankündigung kamen auch unschöne Gerüchte auf: Hat Publisher Sega etwa die Entwicklung des Gearbox-Shooters **Aliens: Colonial Marines** gestoppt, um **AvP 3** zu produzieren? Auch das ominöse Alien-Rollenspiel, derzeit bei Obsidian Entertainment (**Alpha Protocol**) in der Mache, habe man angeblich eingestellt. Bislang wollten sich weder Publisher noch Entwickler zu den Gerüchten äußern. **AvP 3** erscheint im ersten Quartal 2010 für PC, Xbox 360 und PS3. ❑



ABGESÄGT? | Liegt Gearbox' **Aliens: Colonial Marines** (hier im Bild) bereits auf Eis?

Info: http://www.rebellion.co.uk

AMERICAN MCGEE'S ALICE 2

Rückkehr ins schaurige Wunderland

Eine tolle Überraschung: Electronic Arts und Entwicklerstudio Spicy Horse haben eine Fortsetzung zu **American McGee's Alice** angekündigt. Das vor neun Jahren veröffentlichte Action-Adventure gilt dank seines düsteren Designs, einer cleveren Handlung und origineller Levels bis heute als Klassiker. Wieder wird der Spieler in eine albtraumhafte Version von Lewis Carrolls Kinderbuch **Alice im Wunderland** entführt – ein erstes Artwork (Bild rechts) deutet bereits an, wohin die bizarre Reise geht. Doch so sehr uns die Meldung auch freut, wir haben Bedenken: Der verantwortliche Spiel-Designer American McGee hat seit dem ersten **Alice** nur enttäuschende Spiele (**Scrapland**, **Bad Day L.A.**, **American McGee's Grimm**) veröffentlicht. Findet er endlich zu alter Stärke zurück? Wir zumindest hoffen es – **Alice 2** erscheint für Xbox 360, PS3 und den PC, ein Datum gibt's noch nicht. ❑

Info: http://info.ea.com



GEWINNSPIEL

Zum Kinostart von **Crank 2: High Voltage** verlosen wir zusammen mit Universum Film das Gamer-Notebook **MEDION® AKOYA® X7810**! Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

1x Notebook MEDION® AKOYA® X7810

- Intel®-Core™2-Extreme-X7800(2.6GHz, 4MB L2 Cache, FSB 800MHz)
- NVIDIA® GeForce®-8700M-GT DirectX®10-Grafik mit 512MB-GDDR3-Speicher
- 43cm/17"-TFT-WXGA-Widescreen-Display

MEDION

Mehr Infos zum Preis: www.medion.de/crank2

Crank 2 ist ein ...?

A | Actionfilm B | Musical

CRANK 2: HIGH VOLTAGE ab 16. April im Kino!
Mehr Infos zum Film: www.crank2-derfilm.de

Er war tot – doch jetzt kehrt er zurück. Jason Statham ist Chev Chelios in **Crank 2: High Voltage**. Und er hat plötzlich ein Herz. Ein falsches! Auf der Jagd nach Gangster Johnny Vang verliert Chev die Batterie, die sein Kunstherz am Laufen hält. Wie schon in **Crank** folgt eine atemberaubende Action-Orgie, die Ihnen den Schweiß auf die Stirn treibt – versprochen!



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Universum Film GmbH und der MEDION AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 29. April 2009**

PC-GAMES-LESERCHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
5	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
6	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87
7	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
8	Runes of Magic	Frogster	Nicht getestet	Wertung: -
9	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Test in 11/08	Wertung: 73
10	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92



FANTASY OBSIEGT | **Age of Conan** und **WoW** verdrängen die Krawallbrüder **GTA** und **Call of Duty** von den oberen Plätzen.



REPORT | Der erste Teaser-Trailer zu **Mass Effect 2** ist ein Bericht über Shepards Leben - und seinen Tod.



NEUE WELTEN | Erste Artworks deuten Biowares Talent für atmosphärische Spielumgebungen an.

MASS EFFECT 2

Erste (düstere) Informationen

Schon immer war Biowares Science-Fiction-Rollenspiel Mass Effect als Trilogie angelegt. Daher kam der Teaser-Trailer zum zweiten Teil nicht überraschend, aber sein Inhalt. Zu sehen sind darin kurze Texteinblendungen, die den Werdegang von Commander Shepard – dem Helden aus Mass Effect – knapp zusammenfassen: der erste menschliche Specter, stationiert auf der SSV Normandy, Befreiung des Planeten Eden Prime. Und dann der rot eingefärbte Schlag ins Gesicht: „Status: Im Kampf gefallen." Im Hintergrund erkennt man nun Shepards typische Rüstung mit der Aufschrift „N7"; die Kamera fährt ein Stück höher und da blickt einem ein Roboter entgegen, ein sogenannter Reaper – wurde Shepard auf die Seite dieser bösartigen mechanischen Rasse gezogen? Ist man in Mass Effect 2 als finsterer Cyborg unterwegs? Bioware verrät dazu nichts weiter, stellt aber klar, dass der Nachfolger deutlich düsterer sein wird. Außerdem sollen Fans die Spielstände aus dem ersten Teil aufheben – sie werden in Mass Effect 2 eine bisher noch nicht näher genannte Funktion erfüllen. Mehr Informationen will Bioware auf der Games Developers Conference (23. bis 27. März) enthüllen – zu diesem Zeitpunkt halten PC-Games-Abonnenten dieses Heft bereits in ihren Händen. ❑

Info: www.bioware.com



▲ **SCHOCK |** Das Ende des Trailers zeigt einen Reaper in Shepards vertrauter Rüstung.

▶ **VERSTORBEN? |** So sah das Standardmodell des männlichen Shepard in **Mass Effect 1** aus.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit 20th Century Fox verlosen wir zum Blu-ray- und DVD-Start von **Krabat** am 27. März eine speziell gebrandete Xbox 360 Elite von EMP und dreimal die DVD **Krabat**. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:



Wie heißt der Autor der Buchvorlage von Krabat?

A | Ottfried Fischer

B | Ofried Preußler



1x Xbox 360 Elite
3x DVD **Krabat**

www.emp.de

Die erste Realverfilmung von Otfried Preußlers Kult-Roman **Krabat** erzählt in opulenten Bildern die spannende Geschichte eines Zauberlehrlings, der in den Bann eines teuflischen Zauberers gerät. Zunächst ist er fasziniert, bis er erkennt, wie hoch der Preis der machtvollen Zauberei ist: In jeder Neujahrsnacht muss ein Schüler mit seinem Leben bezahlen ...

Krabat – ab dem 27. März auf Blu-ray und DVD

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Twentieth Century Fox of Germany GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 29. April 2009**

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Empire – Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
2	Dawn of War 2	THQ	Test in 04/09	Wertung: 91
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
4	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
5	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Fußball Manager 09	Electronic Arts	Test in 12/08	Wertung: 86
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
8	Call of Duty 5: World at War	Activision	Test in 01/09	Wertung: 80
9	FEAR 2: Project Origin	Warner Bros.	Test in 03/09	Wertung: 85
10	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89

[Quelle:]



THE HUNTER

Kostenlose Online-Jagdsimulation

Wenn Sie wissen, was ein „Sechsender“ ist, gerne stundenlang durch die Wälder streifen und die Anspannung lieben, bevor endlich der Schuss kracht, dann ist die kostenlose Jagdsimulation **The Hunter** genau das Richtige für Sie. Das Spiel erschien am 4. März 2009 und verbindet das simulierte Jagderlebnis im Stil von **Deer Hunter** mit einer Community-Plattform, ähnlich bekannter Netzwerke wie Facebook.

Auf www.thehunter.com melden Sie sich an und laden den Client herunter. Dann legen Sie auf der Website ein Profil an, kaufen Munition, Kleidung und Ausrüstung und staffieren Ihre Figur aus. Dort können Sie sich auch mit Gleichgesinnten austauschen und Ihre Erfolge vergleichen.

Im Spiel selbst schleichen Sie wie in einem Ego-Shooter durch weitläufige Jagdgebiete und trachten Truthahn, Weißwedelhirsch und Maultierhirsch mit fünf Waffen nach dem virtuellen Leben. Die Jagd findet in atmosphärisch glaubwürdigen und detailreich gestalteten Revieren statt. Herumschwirrende Insekten, singende Vögel und sich im Wind wiegende Bäume und Sträucher vermitteln das Gefühl, durch ein echtes Stück Natur zu schleichen. Sollten Sie nach langer Wanderschaft einmal eine Pause brauchen, stehen auch Hochsitze zur entspannten Pirsch bereit. ❑



WOW | Die Grafik basiert auf der Engine von Just Cause 2, selbst kommerzielle Shooter sehen teils schlechter aus.

Info: www.thehunter.com



ARGGGGG! | Rick van Beem (Mitte) und Poria Torkan (rechts) brachten die richtigen Piraten-Utensilien mit.

AGE OF PIRATES 2: CITY OF ABANDONED SHIPS

Lustig ist das Piratenleben

Mit einer nahezu fertigen Version ihres neuen Piratenspiels **Age of Pirates 2: City of Abandoned Ships** besuchten uns Poria Torkan und Rick van Beem von Playlogic. Anders als der Vorgänger ist **Ages of Pirates 2** kein Online-Spiel mehr, sondern komplett auf ein Einzelspieler-Erlebnis ausgelegt. Klassikern wie **Sid Meier's Pirates!** nacheifernd, lässt Sie das Spiel in einer riesigen Karibik-Umgebung Schiffe kaufen, Mannschaften anheuern, Seekämpfe austragen und mit Gütern handeln, während Sie spannende Quests durchleben und Ihren Charakter ausbauen. Neben Fähigkeiten und Spezialfertigkeiten hat dieser jeweils ein bestimmtes Ansehen bei den Fraktionen Holland, Frankreich, England und Spanien. Offiziere geben Ihren Schiffen besondere Boni für die spektakulär inszenierten Seeschlachten. ❑

Info: www.ageofpiratesthegame.com

GEWINNSPIEL

Zusammen mit 20th Century Fox verlosen wir zum Blu-ray- und DVD-Start von **James Bond: Ein Quantum Trost** am 27. März fünf James-Bond-Pakete. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wie heißt der aktuelle James-Bond-Darsteller?

A | Daniel Craig **B | Ian Fleming**

1x James-Bond-Blu-ray-Set, bestehend aus **James Bond: Ein Quantum Trost** (Blu-ray), **James Bond Vol. 3** (Blu-ray) und einem exklusiven 007-Shaker-Set.





4x **Ein Quantum Trost**-Fanpaket, bestehend aus **Ein Quantum Trost**-DVD, 007-Schlüsselanhänger, Leder-Kofferschild und 007-Leder-Brieftasche

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage“ im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der Twentieth Century Fox Home Entertainment. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 29. April 2009**



Blizzard poliert die Grafik auf

Langsam, aber sicher nähert sich **Starcraft 2: Wings of Liberty** der finalen Entwicklungsphase. Dass Entwickler Blizzard sich trotzdem noch Zeit für Details lässt, zeigen neue Bilder zum heiß ersehnten Echtzeitstrategie-Spiel. Darauf erkennt man aufgehübschte Zerg-Einheiten, die nun weniger bunt, dafür organischer wirken. Auch neue Animationen wurden hinzugefügt, zudem hat manche Umgebungstextur eine Überarbeitung erfahren. Beispielsweise heben sich Einheiten nun besser vom glibbrigen Zerg-Kriecher ab. Neben den Grafik-Updates testet Blizzard derzeit aber auch inhaltliche Neuerungen: Die Protoss verfügen nun etwa über dunkle Pylonen, die Sonden kurzzeitig schneller Ressourcen abbauen lassen oder Einheiten unsichtbar machen. Terraner besitzen dafür eine neue, kurzlebige Basiseinheit, die WBFs bei ihren Arbeiten unterstützt. Die Beta-Phase zu **Starcraft 2: Wings of Liberty** soll noch in diesem Jahr beginnen – als deren Start-Termin tippen wir überaus vorsichtig auf den Sommer. ❑

Info: www.starcraft2.com

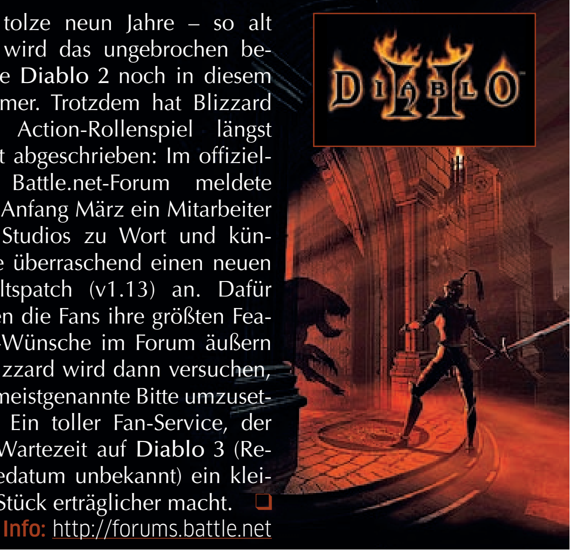
Altes Design

BIEST IM WANDEL | An dieser Zerg-Drohne sieht man schön, in welchen Details der Look der Alien-Rasse überarbeitet wurde: Die Texturen sind nun weniger bunt, glänzen dafür aber glitschig-schön und zeigen auch mehr organische Struktur.

Neues Design

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

Neuer Content-Patch in Arbeit!



Stolze neun Jahre – so alt wird das ungebrochen beliebte **Diablo 2** noch in diesem Sommer. Trotzdem hat Blizzard sein Action-Rollenspiel längst nicht abgeschrieben: Im offiziellen Battle.net-Forum meldete sich Anfang März ein Mitarbeiter des Studios zu Wort und kündigte überraschend einen neuen Inhaltspatch (v1.13) an. Dafür sollen die Fans ihre größten Feature-Wünsche im Forum äußern – Blizzard wird dann versuchen, die meistgenannte Bitte umzusetzen. Ein toller Fan-Service, der die Wartezeit auf **Diablo 3** (Releasedatum unbekannt) ein kleines Stück erträglicher macht. ❑

Info: http://forums.battle.net

SPIELE UND TERMINE 05/09

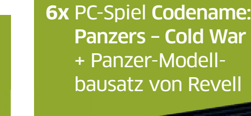
In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Aufbau-Strategie	Ubisoft	2009	10/08, 03/09	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Alien vs. Predator 3	Ego-Shooter	Sega	2010	–	–	–	–
Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Nicht bekannt	06/08	●	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Nicht bekannt	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	1. Quartal 2009	04/08	●	●	–
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal 2009	12/08, 04/09	●	●	–
Battlefield 1943	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Sommer 2009	–	●	●	–
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	2009	–	●	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2009	03/08	●	●	–
Battleforge	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	26. März 2009	06/08, 03/09	●	●	●
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	Herbst 2009	05/09	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
C&C: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	12. März 2009	03/09	●	●	–
Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft	Herbst 2009	04/09, 05/09	●	●	–
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	September 2009	–	●	–	–
Company of Heroes: Tales of Valor	Echtzeit-Strategie	THQ	9. April 2009	12/08	●	●	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	2009	05/08	●	●	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	–	●	–
Demigod	Echtzeit-Strategie	Atari	April 2009	12/08, 03/09	●	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	4. Juni 2009	06/08, 02/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08, 02/09, 03/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	Ende 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Fuel	Rennspiel	Codemasters	Sommer 2009	03/09	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	19. Juni 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal 2009	04/08, 04/09	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Herbst 2009	11/07, 04/09	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2009	04/09	●	–	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Sommer 2009	12/07, 05/09	●	●	●
Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2009	02/09	●	●	●
Prototype	Action-Adventure	Activision	2009	06/08	●	●	–
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	2009	09/08, 02/09, 04/09, 05/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	04/09	●	–	–
Section 8	Ego-Shooter	Southpeak Interactive	2009	04/09	●	●	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	2009	04/09	●	●	–
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Stormrise	Echtzeit-Strategie	Sega	27. März 2009	03/09	●	●	–
Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	Sommer 2009	08/08, 03/09	●	●	–
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Ego-Shooter	Atari	April 2009	04/09	●	●	–
The Wheelman	Action-Adventure	Ubisoft	26. März 2009	–	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2009	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	2009	09/08,02/09, 05/09	●	●	●
Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	Nicht bekannt	05/09	●	–	●
X-Men Origins: Wolverine	Action-Adventure	Activision	April 2009	04/09	●	●	–

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Atari verlosen wir in diesem Monat sechs **Codename: Panzers – Cold War**-Pakete, bestehend aus dem Spiel und einem Panzer-Modellbausatz von Revell, sowie vier Versionen des neuen Echtzeit-Strategiespiels. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

4x PC-Spiel **Codename: Panzers – Cold War**





TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der ATARI Deutschland GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 29. April 2009**

Codename: Panzers – Cold War spielt ...?

A | Im Kalten Krieg

B | Am Kalten Buffet

PRISTON TALE 2: THE SECOND ENIGMA

Gratis-RPG mit offener Beta



Seit dem 14. Februar läuft die offene Beta-Phase zum kostenlosen Online-Rollenspiel **Priston Tale 2**. Eine reich bevölkerte Fantasy-Welt wird darin vom Dämonengott Midranda heimgesucht. Als echter Held machen Sie sich auf, eine legendäre Waffe zu finden, die den Oberbösewicht und seine Schergen vernichten kann. Derzeit beinhaltet das Spiel vierzehn Klassen, elf Gebiete, fünf Handwerksberufe und zwei Rassen. Klasse: Wer jetzt an der Beta teilnimmt, darf seinen hochgezüchteten Charakter im fertigen Spiel behalten. ❑

Info: www.pristontale2.com

WORLD OF WARCRAFT

Jeff Kaplan macht neues MMO

In einem Posting im amerikanischen **World of Warcraft**-Forum hat Jeff Kaplan, Game Director des Online-Rollenspiels, sich vom WoW-Tagesgeschäft verabschiedet. Zukünftig kümmert sich Kaplan um das neue Blizzard-MMO, zu dem bis jetzt noch keine Informationen an die Öffentlichkeit gedrungen sind. Seine Aufgaben im World of Warcraft-Team übernehmen Tom Chilton und J. Allen Brack. Kaplan: „WoW ist immer noch mein Lieblingsspiel, ich spiele es jeden Tag. Es fordert uns heraus, unser nächstes MMO noch besser zu machen." ❑

Webcode: 26BA



GUT LACHEN | Jeff Kaplan kümmert sich zukünftig um Blizzards neues MMO.

C&C: ALARMSTUFE ROT 3 – DER AUFSTAND

Erweiterung kam zu spät

Mit **Der Aufstand** veröffentlicht Electronic Arts ein fast 30 Stunden Spielzeit umfassendes Add-on zum Echtzeit-Strategiespiel **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3**. Am 12. März erschien die Download-Version der Erweiterung – leider zu spät für unsere Printausgabe. Wenn Sie dieses Heft in der Hand halten, finden Sie den Test zu **Der Aufstand** aber schon auf www.pcgames.de. Versprochen! Ab dem 2. April steht übrigens auch eine Box-Version des Add-ons im Laden. ❑

Info: www.pcgames.de



▲ **PANZERFAHREN** | **Der Aufstand** bringt abgedrehte neue Einheiten ins Spiel.

◀ **SEXY** | Auch das Add-on wartet mit einer ansehnlichen Schauspieler-Riege auf.

VORSCHAU

TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER
BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS


Seite 20

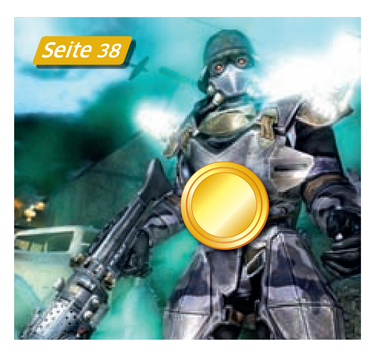
GENIALE RÜCKKEHR | Redakteur Jürgen Krauß flog zu den 2K Marin-Studios, um erneut in die Tiefen der Grusel-Stadt Rapture abzutauchen: Zehn randvolle Vorschau-Seiten sind das stolze Ergebnis seines Besuchs!

ROLLENSPIEL
VENETICA


Seite 56

MADE IN GERMANY | In Frankfurt am Main entsteht ein fantasievolles Rollenspiel – PC-Games-Mann Felix Schütz sah es sich an.

EGO-SHOOTER
WOLFENSTEIN


Seite 38

HANDS ON | Auch den Kollegen Robert Horn packte das Reisefieber – zu Gast bei Raven Software durfte er **Wolfenstein** ausgiebig anspielen.

SNEAK PEEK

ROLLENSPIEL
RISEN

„Deutschland sucht den **Risen**-Star!" Unter diesem Motto wählten wir sorgfältig vier sachkundige Leser aus, um gemeinsam mit uns das Studio Piranha Bytes heimzusuchen. Auf dem Programm standen Interviews mit den ehemaligen **Gothic**-Entwicklern, ein gemeinsames üppiges Abendmahl und selbstverständlich: zum allerersten Mal die Rollenspiel-Hoffnung höchstpersönlich anspielen! Auf acht Seiten verraten unsere Leser, ob **Risen** die enttäuschten **Gothic**-Fans versöhnen wird.


Seite 30

▲ **VERTRAUT** | **Risen** kehrt merklich zu den beliebten Wurzeln der **Gothic**-Reihe zurück.

▶ **DIE GEWINNER** | Vier glückliche PC-Games-Leser zu Besuch bei Piranha Bytes in Essen.

> „In Sachen Service sind uns die Software-Piraten weit voraus."
>
> Gabe Newell, Mitbegründer von Valve Software

WUSSTEN SIE, ...

dass in unserer Abgabewoche locker vier Arbeitsstunden allein für das Versenden und Kommentieren lustiger E-Mails draufgehen? Und dass Petra Fröhlich das witzigste Bilder-Archiv von uns allen besitzt?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 9.3.2009).

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
2. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
3. **MAFIA 2** – Action-Adventure | 2K Games – Termin: Herbst 2009
4. **RISEN** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: 2009
5. **ANNO 1404** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: 2009
6. **DRAGON AGE: ORIGINS** – Rollenspiel | EA – Termin: Herbst 2009
7. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE** – Ego-Shooter | Nicht bekannt – Termin: Nicht bekannt
8. **BIOSHOCK 2: SEA OF DREAMS** – Ego-Shooter | Take 2 – Termin: Herbst 2009
9. **GUILD WARS 2** – Online-Rollenspiel | NC Soft – Termin: Nicht bekannt
10. **RESIDENT EVIL 5** – Action-Adventure | Capcom – Termin: Nicht bekannt



Die große Schwester

Die Big Sister hält Rapture fest in ihrer Hand. Sollten Sie ihren Weg kreuzen – und das werden Sie zwangsläufig – steht Ihnen ein harter Kampf bevor.

Bioshock 2

Von: Jürgen Krauß

Etwas lauert im Wasser. Und zwar das Sequel des Jahres! PC Games enthüllt Bioshock 2.

AUF DVD
• Video zum Spiel



Jean-Paul LeBreton, Lead Level Designer: „In **Bioshock 2** kehrt der Spieler nach Rapture zurück, aber es hat sich viel geändert. Wir wollen nicht zu viel verraten, denn wie im ersten Teil machen die Überraschungen im Verlauf der Handlung den Großteil des Spielspaßes aus."

Hogarth de la Plante, Lead Artist: „**Bioshock 2** besitzt eine völlig neue Technik für Charakteranimationen. Damit können wir den Spieler viel näher an die Gesichter der relevanten Charaktere bringen und sie menschlicher wirken lassen als im Vorgänger. In **Bioshock** besaßen die Personen nur wenige Gesichtsanimationen, sie bewegten gerade mal die Lippen beim Sprechen. Beim zweiten Teil ist das ganz anders. Wir wollten außerdem sicherstellen, dass der Spieler zu den Little Sisters eine Beziehung aufbaut; es besteht ja schließlich eine Art Vater-Tochter-Verbindung zwischen Big Daddys und Little Sisters."

Wenn ein Studio wie 2K Marin einlädt, lassen wir uns nicht lange bitten. Warum auch, in San Francisco ist es um diese Jahreszeit sehr viel angenehmer als in Deutschland. Und wenn man uns dann auch noch den heiß ersehnten Bioshock-Nachfolger präsentiert, umso besser. Vorhang auf, werte Leser, für Bioshock 2!

Das Licht im Präsentationsraum erlischt. Auf einem übergroßen Flachbildschirm zeichnet sich verschwommen ein erstes Bild des um zehn Jahre gealterten Rapture ab. Satter Surround-Sound füllt die Luft mit Melodien aus den 50ern. Noch bevor die Sicht aufklart und wir erkennen, wo genau wir uns gerade befinden, meldet sich eine alte Bekannte per Funk – Dr. Tenenbaum. „Wach auf!" Der bis dato noch unbekannte Protagonist hebt den Kopf aus einer Pfütze und wir blicken in eine kleine Halle. Das Wasser reicht uns bis zu den Knien, und während wir uns umsehen, fällt uns der monströse Bohrkopf an unserem rechten Arm auf. „Wir sind doch nicht etwa ...", fragen wir uns insgeheim, als Präsentator und Creative Director Jordan Thomas sogleich die Antwort liefert: „In Bioshock 2 steuert ihr einen Big Daddy. Aber nicht irgendeinen Big Daddy, sondern den ersten. Ihr steht damit in Rapture an der Spitze der Nahrungskette." Während der monströse Taucher auf dem Bildschirm durch einen Holzverschlag bricht und mitten in einer Gruppe Splicer landet, überlegen wir, wer uns dann im Spiel überhaupt noch gefährlich werden kann. Als hätten die Splicer unsere Gedanken erraten, ergreifen einige von ihnen die Flucht, der Rest segnet schnell unter Schlägen und Plasmidangriffen das Zeitliche. Das war ja einfach. Zu einfach ...

Eine seltsame Gestalt huscht vor unserer Nase durch den Raum. Irgendein ... ein ... Ding mit Taucherhelm, roten Lichtern auf dem Kopf und einem Korb auf dem Rücken; kräftig, agil und doch irgendwie zierlich und verletzlich. „Auch wenn ihr als Big Daddy kaum etwas fürchten müsst – es gibt eine neue Bedrohung in Rapture." Wie auf Kommando hüpft die Kreatur wieder an uns vorbei und hetzt mit einem kreischenden Geräusch über ein Panora-



Colin Fix, Senior Concept Artist: „Wir dürfen nicht zu viel verraten, aber in der Präsentation habt ihr ja schon den Bohrer und das Nietengewehr gesehen. Viele der Waffen im zweiten Teil sind anders als in **Bioshock** speziell für Big Daddys entworfen. Im Vorgänger verteidigte sich der Spieler vorrangig mit gewöhnlichen Pistolen und Schrotflinten, die man modifizieren konnte. Die neuen Schießprügel besitzen in den niedrigen Ausbaustufen jetzt Löcher und Stellen, an denen offensichtlich Teile fehlen. Wenn man dann die Upgrades dafür findet, passen die perfekt in diese Öffnungen hinein."



Zak McClendon, Lead Designer: „Das Wasser ist eine Möglichkeit für uns, die einzelnen Levels auf clevere Weise zu verbinden. Der Spieler kann die Stadt aus einem anderen Blickwinkel betrachten und sich von der düsteren, drückenden Atmosphäre im Inneren erholen. Viele **Bioshock**-Spieler wollten gerne den Meeresgrund erforschen, also geben wir ihnen die Möglichkeit. Zurzeit arbeiten wir noch an diesen Teilen des Spiels, weshalb ich unmöglich sagen kann, wie viel Zeit der Spieler am Ende unter Wasser verbringt."

mafenster, das das Meer draußen und uns drinnen trocken hält. Es klingt, als würde jemand mit einem Metallstück über eine Glasscheibe fahren. Oh verdammt! Es fährt jemand mit einem Metallstück über eine Glasscheibe! Der Präsentator lenkt den Protagonisten weg von der nun an einigen Stellen bereits geborstenen Glasfront – doch es ist schon zu spät. Ein Schwall kalten Salzwassers ergießt sich in den Raum.

„Hey, der Kerl lebt ja noch!", durchfährt es uns, die wir uns erschrocken an den Armlehnen festkrallen. „Eine der größten Neuerungen in Bioshock 2 ist, dass der Spieler jetzt auch Rapture verlassen und auf dem Meeresgrund herumspazieren kann", kommentiert Thomas das Geschehen. Das klingt spannend ...

Der Big Daddy stapft schwerfällig durch eine malerische Unterwasserwelt. Atemgeräusche und leise Musik – mehr dringt hier unten nicht an unsere Ohren. Die Szene erinnert stark an Stanley Kubricks Leinwandepos 2001 – Odyssee im Weltraum, allerdings ist der Meeresspaziergang weit weniger langweilig und -wierig. Durch eine noch intakte Glasscheibe blicken wir ins Innere der heruntergekommenen und dennoch traumhaft schönen Stadt. Ein Splicer schleicht von uns unbeeindruckt durch einen Flur.

Wieder meldet sich Dr. Tenenbaum per Funk, ihre Stimme wirkt hier auf dem Meeresgrund seltsam unwirklich. Auch was sie zu sagen hat, klingt wie aus einer anderen Welt: Die Forscherin erzählt uns von einer groß gewordenen Little Sister, die sich selbst zu einer Art Big Daddy „umfunktioniert" hat und seitdem kleine Mädchen nach Rapture verschleppt. Diese sollen dort als Little Sisters Adam sammeln. Adam, Segen und Fluch von Rapture, eine Wunderdroge, die die Menschen der Stadt einst erleuchtete und anschließend ins Verderben stürzte. Noch immer regiert die Droge den Alltag in Rapture, sie ist das wichtigste Gut – auch für den Protagonisten.

Wir erreichen eine Luftschleuse und haben Sekunden später wieder trockenen Boden unter den Füßen. Etwas verwirrt von den lauten Raumklängen, die das Meer kurz zuvor noch angenehm ausblendete, stolpern wir über ein kleines Mädchen, das leise singend am Boden kniet – eine Little Sister. Sie freut sich, uns zu erspähen, und schmettert uns ein frohgemutes „Mister B.!" entgegen. Auf Knopfdruck hebt sich die Spielfigur das Kind auf die Schulter – Bioshock-Kenner wissen bereits um die Bodyguard-Funktion eines Big Daddy. Weil auch wir wieder auf der Jagd nach Adam sind, leisten uns die kleinen Mädchen gute Dienste, so wir denn gut auf sie aufpassen. Und was das bedeutet, merken wir schon wenige Schritte später ...

WAS BISHER GESCHAH ...

Sie denken beim Wort „Bioshock" an eine Vitaminüberdosis? Diese Bildungslücke muss umgehend geschlossen werden! Wir klären auf.

Als im August 2007 PC- und Xbox-360-Spielern erstmals das virtuelle Wasser sprichwörtlich bis zum Hals stand, waren sich Zocker und Fachpresse einig: **Bioshock** ist der Knaller! Sie schlüpfen darin in die Ego-Perspektive von Jack, der als Passagier eines Transatlantikflugs außerplanmäßig im Meer landet – also landet im Sinne von abstürzt. Als einziger Überlebender rettet er sich aus den Fluten in einen Leuchtturm, wo er eine Tauchkugel vorfindet. Flugs eingestiegen, gelangt er so nach Rapture, einer Stadt auf dem Meeresgrund, einem Manifest des Kapitalismus, einem Bollwerk gegen Kommunismus, Religion und ... kurzum: Andrew Ryans wahr gewordene Vision einer Welt, in der jedem wirklich nur das zusteht, was er sich selbst erarbeitet hat.

ALLES AUF ANFANG | Nach dem Intro retten Sie sich aus dem Wrack in einen Leuchtturm.

Doch die Dinge stehen schlecht unter der Wasseroberfläche: Eine genmanipulierende Droge namens Adam, ursprünglich dazu erdacht, Raptures Bewohner schöner, schlauer und besser zu machen, hat die gesamte Anlage ins Chaos gestürzt. Bis auf einige wenige, gut verbarrikadierte Ausnahmen haben sich die Noch-Lebenden in Splicer verwandelt, Adam-hungrige Kreaturen, die mit Gewalt Jagd auf die Quellen der Wunderdroge machen: die Menschen. Aber nicht nur die durchgeknallten Junkies sind auf der Suche nach Adam, auch die Little Sisters durchstreifen die ungewöhnliche Wohngemeinschaft auf der Suche nach Beute. Mit langen Nadeln zapfen die gehirngewaschenen Zombie-Kinder Leichen an; sie gehen also mit mehr Skrupeln zu Werke als die Splicer, die sich nur zu gerne an Lebenden vergreifen. Und weil kleine Mädchen niemals ohne Aufsicht aus dem Haus sollten, stehen ihnen Big Daddys zur Seite, groß gewachsene Menschen in einem opulenten Taucheranzug und bis an die Zähne bewaffnet, die ihre Schützlinge vor jedweder Gefahr bewahren – zumindest bis Sie nach Rapture kommen, aber dazu später mehr.



MONSTRÖS | Big Daddys sind eindrucksvolle Gestalten – und eine echte Gefahr für Leib und Leben.

Wie bereits erwähnt, ist Andrew Ryan der Herr über die Stadt – selbst jetzt noch, wo alles zu kollabieren droht. Aber die anderen Überlebenden zweifeln. So ist Atlas, der sich später als Frank Fontaine zu erkennen gibt, von jeher der Gegenspieler Ryans. Er meldet sich direkt bei Ihrer Ankunft und leitet Sie mehr oder weniger durch die Trümmer. Alsbald machen Sie zudem Bekanntschaft mit Dr. Tenenbaum, einer Gen-Forscherin, der die Little Sisters ihr Dasein verdanken.

Und mit ihr ergibt sich der erste Konflikt für den Spieler: Während Atlas-Frank Sie anweist, die Little Sisters einzufangen und zur Adam-Gewinnung umzubringen, legt Dr. Tenenbaum Ihnen nahe, sie zu verschonen und zu befreien – was Ihnen zwar weniger Adam, dafür aber ein reines Gewissen und eine Belohnung einbringen soll. Natürlich verwendet Sie Atlas (von Ihnen lange Zeit mehr oder weniger unbemerkt), um Ryan endgültig vom Thron zu stoßen. Wie Sie im Laufe der Kampagne erfahren, wurden Sie dazu einige Jahre vorher sogar von ihm eigens herangezüchtet. Verwirrt? Kein Wunder, in einer Schlüsselsequenz erfahren Sie, dass Sie eigentlich Ryans Sohn sind, der von Atlas genmanipuliert und darauf getrimmt wurde, Befehle, die mit der Phrase „Wären Sie so freundlich ..." eingeleitet werden, zu befolgen. An dieser Stelle merkt der Spieler erst, dass er die ganze Zeit nicht aus freiem Willen durch Rapture streift, sondern lediglich als Marionette Fontaines fungiert – ein bitterer Kommentar zur Interaktion in PC-Spielen.



VISIONÄR | Andrew Ryan ist der Kopf hinter Rapture. Aber hat er auch die Fäden in der Hand?

Wie sollte es auch anders sein, treffen Sie irgendwann auf Ryan, der Sie freundlich darum bittet, ihn umzubringen. Da das ohnehin und von vornherein Ihre Aufgabe war, leisten Sie seinem Wunsch natürlich Folge, woraufhin Sie für Atlas augenblicklich nutzlos werden. Aber der hat die Rechnung ohne Dr. Tenenbaum gemacht. Die Wissenschaftlerin befreit Sie von Ihren imaginären Marionettenschnüren, macht Sie zum Big Daddy und führt Sie in den Kampf gegen Fontaine. Im furiosen Finale von Bioshock stehen Sie letztendlich dem durch Adam ordentlich aufgequollenen Fontaine gegenüber und besiegen ihn. Je nachdem, wie Sie sich im Laufe des Spiels gegenüber den Little Sisters verhalten haben, flimmert dann eine der drei von Dr. Tenenbaum kommentierten Schlusssequenzen über Ihren Bildschirm. Haben Sie die Kleinen überwiegend verschont, sterben Sie als alter, aber zufriedener Mann inmitten von befreiten und erwachsen gewordenen Little Sisters. Haben Sie die Hälfte der Mädels befreit und die andere Hälfte ausgebeutet, wendet sich Jack am Ende gegen die verbliebenen Little Sisters und beutet auch diese noch aus. Anschließend tauchen Splicer aus der Unterwasserstadt an die Oberfläche und kapern ein Atom-U-Boot, das gerade die Flugzeugabsturzstelle untersucht. Haben Sie mehr Sisters umgebracht als am Leben gelassen, bekommen Sie dieselbe Sequenz wie beim Fifty-Fifty-Ende serviert, jedoch mit einer wesentlich kritischeren Tonuntermalung seitens Tenenbaum.

ENDE GUT? | Am Ende des Spiels schicken Sie Frank Fontaine auf die Bretter – die Little Sisters freut's.



PC GAMES MEETS 2K MARIN

Etwas außerhalb des Silicon Valley gelegen, beherbergt das kleine Städtchen Novato die Entwicklerstudios 2K Marin und 2K Games. Wir haben uns einmal umgeschaut ...

San Francisco, 15 Grad, die Frisur sitzt. Nach einer halben Autostunde inklusive Golden-Gate-Bridge-Überfahrt erreichen wir die heiligen Hallen von 2K Marin. Doch bevor man uns dort erstmalig und deutschlandexklusiv Bioshock 2 präsentiert, steht erst mal ein Studiorundgang auf dem Programm. Der ausgediente Air-Force-Hangar birgt dabei nicht nur viele interessante Deko- und Arbeitsmaterialien (der Unterschied zwischen ihnen ist für den Laien gar nicht so einfach zu erkennen), sondern auch die Büros von 2K Sports und einen dekadenten Pausenraum. Doch sehen Sie selbst.



WHO'S YOUR DADDY? | Die Big-Daddy- und Little-Sister-Figuren haben wir erwartet.

KUNTERBUNT | Ebenfalls vor Ort: einige dutzend Journalisten aus aller Herren Länder.

WENN SCHON, DENN SCHON | Wer in San Francisco ist, muss sich natürlich auch die Cable Cars ansehen.

FEINE ART | Überall an den Wänden hängen Konzeptzeichnungen von Splicern und Ähnlichem.

PAUSE #1 | Wer viel arbeitet, muss sich auch erholen, zum Beispiel bei einer Partie Billard ...

PAUSE #2 | ... oder einem Tischtennis-Match. Oder einer Partie Kicker. Oder, oder, oder.

ZEIG HER DEINE WÄNDE #1 | Während 2K Games mit eher tristen Wänden vorlieb nehmen muss ...

ZEIG HER DEINE WÄNDE #2 | ... arbeiten die Kollegen von 2K Marin in „Unterwasser"-Büros.

VORHANG AUF | Nach dem Rundgang gab es dann auch was zu sehen. Anfassen? Leider verboten.

Zak McClendon, Lead Designer: „Der Spieler kann auf dem Meeresgrund neue Wege zwischen den einzelnen Gebäuden auskundschaften und versteckte Gegenstände aufsammeln. In solchen Passagen finden sich viele Tonbänder mit Hintergrundinformationen zur Story und häufig meldet sich ein anderer Charakter in diesen Momenten über Funk. Es existieren auch Fenster, durch die man ins Innere von Rapture blicken kann. So sieht man in Räume hinein, bevor man sie betritt."

Vor uns liegt ein lebloser Körper beziehungsweise „ein Engel", wie ihn die Little Sisters lieber nennen. Wir setzen unsere Schutzbefohlene ab und sie beginnt, wieder mit einem traurig-schönen Lied auf den Lippen, mit einer großen Spritze Adam aus der Leiche zu saugen. Sie setzt gerade ihr Werkzeug an, als im Hintergrund Stimmen und Schritte erhallen. Splicer. Von der Droge angezogen, kümmern sich die armen Kreaturen nicht um uns, den ihnen weit überlegenen Big Daddy, sondern sie stürmen mit Rohrzangen, Pistolen und Granaten bewaffnet blindlings auf das kleine Mädchen zu. Wir tauschen den Bohrer in unserer rechten Hand gegen ein antik-futuristisches Druckluftgewehr und erlösen einen der Angreifer von seinem Leiden. Einem zweiten schlagen wir aus unserer linken Hand eine gigantische Stichflamme entgegen – Sekunden später sackt er verkohlt zu Boden. Ein dritter hat sich der Little Sister von hinten genähert, mit einem kurzen Sprint sind wir bei ihm und knallen ihm den Gewehrkolben vors Kinn – scheinbar verfügen die Waffen nun auch über Sekundärangriffe. Zwei oder drei solcher Scharmützel später erzittert der Raum wie unter einem Erdbeben. Die vorhin schon kurz erspähte Kreatur taucht auf einem Balkon über uns auf. „Die Big Sister will nicht, dass du mit mir spielst!", kommentiert unsere kleine Adam-Sammlerin das Geschehen. Wohl aus diesem Grund springt das gefährlich anmutende Wesen zu uns herab, bewirft uns mit Stühlen und setzt uns mit einem beherzten Volltreffer außer Gefecht. Der Bildschirm wird schwarz. Wir sehen das **Bioshock 2**-Logo. Ende der Präsentation.

In den vergangenen zehn Jahren hat sich die Stadt offensichtlich – teilweise sogar dramatisch – gewandelt, auch wenn sie im Grunde noch immer im kunstvoll inszenierten Art-déco-Stil erstrahlt, der beim Vorgänger reihenweise Begeisterungsstürme auslöste. Die Wohnanlage auf dem Meeresgrund sieht aber jetzt eine ganze Ecke heruntergekommener und verbrauchter aus. Auch die Bewohner scheinen stark verändert – weniger, weil die vergangenen Jahre sichtlich Spuren an Menschen und Splicern hinterließen, sondern vielmehr, weil alle Personen jetzt über ein aufgebohrtes Bewegungsrepertoire und viel mehr mimische Möglichkeiten verfügen. Die Gesichter der Little Sisters beispielsweise drücken nun eine wesentlich größere Bandbreite an Emotionen aus – vor allem, um die Beziehung zu ihrem Beschützer zu



Colin Fix, Animation Supervisor: „Jordan, der Creative Director, hat sich sehr für den Charakter der Big Sister eingesetzt und wollte, dass man ihr auf den ersten Blick ansieht: Diese Figur gehört zu **Bioshock** – sie sieht ein bisschen aus wie ein Big Daddy, ist aber eine Frau. Ihre schnellen Bewegungen und ihr zarter Körperbau stehen im Kontrast zu dem langsamen, massigen Big Daddy. Sie trägt denselben Taucheranzug und den Helm wie der Big Daddy, was sie mysteriös und gefährlich wirken lässt. Gleichzeitig besitzt sie aber auch weibliche, sanfte Züge. Dazu gehören beispielsweise die Schleifen an ihrem Korb."

KENNEN SIE DIE SCHON?

2K Marin gehört zur Take-Two Interactive Software Inc. und ist ein recht junges Entwicklerstudio mit großer Branchenerfahrung. Ein Widerspruch?

Angesiedelt im kalifornischen Novato (etwa 30 Kilometer nördlich der Golden Gate Bridge in San Francisco), besteht das Studio aus ehemaligen Entwicklern von Irrational Games (**Bioshock**) beziehungsweise 2K Australia und 2K Boston. 2008 machte 2K Marin erstmals mit der PlayStation-3-Fassung von **Bioshock** auf sich aufmerksam. Das Team residiert gemeinsam mit 2K Sports (**NBA 2K9**) in einem ausgedienten Air-Force-Hangar, damit sie „ein cooles Büro haben" (Zitat Markus Wilding, PR-Direktor 2K Marin).

Ken Levine, der Kopf hinter dem Vorgängerspiel, hat sich aus dem Projekt **Bioshock 2** zurückgezogen und arbeitet an einem noch nicht angekündigten Titel. Unbestätigten Gerüchten zufolge könnte es sich dabei um **System Shock 3** oder einen **X-Com**-Nachfolger handeln.



READY FOR TAKE-OFF | 2K Marin haust in einem ausgedienten Air-Force-Hangar.

intensivieren. Die meiste Arbeit steckten die Grafiker wohl aber in die malerische Unterwasserwelt: Kleine aufsteigende Luftblasen, sich im Wasser brechendes Licht, sanft in den Wogen tanzende Pflanzen – es ist einfach schön hier unten. Ruhig, aber schön.

Trotz all der optischen Verbesserungen drängt sich eine Frage immer wieder in unser Bewusstsein: Wird ein altbekannter Schauplatz nicht schnell langweilig? Senior Producer Melissa Miller versucht, uns die Angst zu nehmen, und erzählt uns, dass man drei Dinge plane, um Rapture ein weiteres Mal interessant wirken zu lassen: Erstens dürfen Spieler die Stadt verlassen. Aha, das wussten wir ja nun schon. Zweitens schickt man den Spieler hauptsächlich an Orte innerhalb der Stadt, die er bislang höchstens vom Hörensagen kennt. Und drittens … Ja, was ist denn mit drittens? „Der dritte Aspekt ist noch ein Geheimnis", schmunzelt die smarte Produzentin.

Erinnern wir uns an den Vorgänger, war es zwar eine interessante Erfahrung, als Big Daddy durch Rapture zu stiefeln, spielerisch war es aber auch recht anstrengend: Die Sicht war sehr eingeschränkt, es gab keine Möglichkeit, die Big-Daddy-Waffen zu benutzen, und so weiter. Der künstlerische Leiter Hogarth de la Plante teilt unsere Sichtweise und bringt die Umstände auf den Punkt: „Im Vorgänger war es langweilig und dumm, ein Big Daddy zu sein. In **Bioshock 2** ist es einfach fantastisch!" Außerdem erfahren wir, dass wir als Big Daddy in Teil 2 auch etwas besser zu Fuß sein werden, die Sicht klarer sein wird und wir – stellen Sie sich hier einen kleinen Trommelwirbel vor – auch den Big-Daddy-typischen Bohrer endlich in die Finger bekommen sollen. Klingt nach Action satt!

Auch am Plasmidsystem haben die Entwickler ein wenig gefeilt und den Rollenspielaspekt damit um eine entscheidende Nuance verstärkt: Alle Fähigkeiten dürfen in drei Stufen ausgebaut werden, was sich in einem jeweils völlig anderen Effekt äußert. Im Video fiel uns aber noch etwas auf: Plasmide lassen sich fortan nicht nur gleichzeitig mit einer Waffe benutzen, sondern auch miteinander kombinieren. Zumindest das „Charged Trap"-Plasmid, das eine wirbelnde Falle auf den Boden zaubert, kollaboriert hervorragend mit dem „Incinerate"-Plasmid, was in einer doppelt tödlichen Feuerfalle resultiert.

Viele Hardcore-Spieler ärgerten sich darüber, dass **Bioshock**

Jeff Weir, Animation Supervisor: „Sie [Anm.: die Big Sister] war früher eine Little Sister, deshalb ist sie jung und agil und besitzt ihre Fähigkeiten noch nicht sehr lange. Sie bewegt sich sehr schnell, wirkt dabei aber ungelenk."

aufgrund der Wiederbelebungskammern, der sogenannten Vitachambers, viel zu leicht ausfiel. Zwar konnte man die Dinger nach Veröffentlichung eines entsprechenden Patches abschalten, der Ärger blieb aber. Darüber hat man auch bei der Entwicklung der Fortsetzung gegrübelt, bestätigte uns der leitende Leveldesigner Jean-Paul Lebreton: „Das ist natürlich ein Balancing-Problem. In **System Shock 2** stand der Spieler nach seinem Tod auch wieder auf, doch er musste dafür eine Strafe zahlen. In **Bioshock** gab es keine Strafe. Dieser kleine Unterschied hat große Auswirkungen: Selbst wenn der Tod nur eine kleine Strafe nach sich zieht, schreckt das den Spieler ab, etwas Unsinniges zu tun, wie einen Big Daddy eine halbe Stunde mit dem Schraubenschlüssel zu bearbeiten." Der Spieler wird also für einen Bildschirmtod bestraft – auch wenn er umgehend per Vitachamber zurück ins Spiel gelangt: Bis zu diesem Zeitpunkt verwundete Gegner regenerieren nun einen Teil ihrer Gesundheit. Klingt fair.

Ebenfalls im Kreuzfeuer der Kritiker: das Hacken. Wann immer im Vorgänger ein Safe geöffnet werden sollte oder ein Verkaufsautomat geknackt werden musste, kam der Spieler nicht umhin, das jeweilige Gerät in ei-

SO SCHAUT'S AUS!

Arg viele Gegner gab es bei unserem Studiobesuch noch nicht zu sehen, Konzeptzeichnungen und Interviewpartner verraten da schon etwas mehr …

Wie wir im netten Plausch mit den Entwicklern von 2K Marin erfahren haben, waren seinerzeit bei Bioshock nur drei Menschen mit den Animationen der Figuren betraut. Die logische Folge: Die Charaktere verfügten nur über wenige Gesichtsausdrücke, ihre Bewegungsabläufe wiederholten sich recht schnell und so weiter. Für Teil 2 wirft man etwas mehr Manpower in die Waagschale: Little Sisters sollen beispielsweise wesentlich mehr Emotionen ausdrücken können, vor allem, um die Beziehung zum Spieler zu intensivieren. Aber auch die Splicer haben – zumindest, was ihr Bewegungsrepertoire angeht – dazugelernt. Jeff Weir, Animation Supervisor bei Bioshock 2: „Die Splicers können in **Bioshock 2** viel mehr tun als im Vorgänger: Sie gehen in Deckung, springen von Balkonen herunter und nutzen ihre Umgebung. Sie können sogar Granaten ausweichen und sie zurückwerfen."

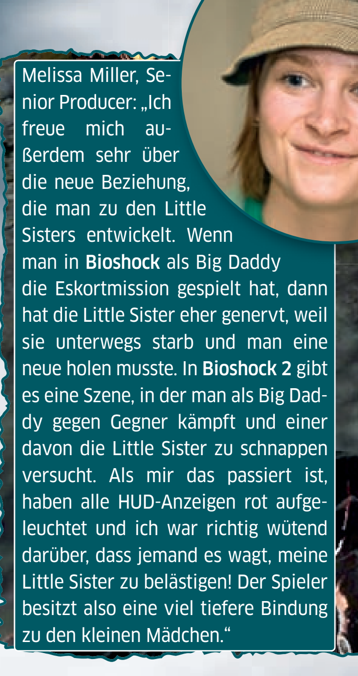
Den Konzeptzeichnungen zufolge haben sich die Adamsüchtigen Bewohner der Unterwasserstadt auch optisch weiterentwickelt – kein Wunder, zehn Jahre Rapture haben ihre Spuren hinterlassen. Sie dürfen also jede Menge Geschwüre, wuchernde Ekzeme und andere entstellende Körpermerkmale erwarten.



OH TENENBAUM | Dr. Tenenbaum hat **Bioshock** überlebt, wir werden sie also definitiv wiedersehen.

GEBT MIR EIN U | Ist eine Unterwasser-Bahn auch eine U-Bahn? Egal, es soll jedenfalls Züge geben.

ENTSTELLUNGSTEST | Geschwüre, Ekzeme, entstellte Fratzen – die Zeichen der Zeit nagen an den Splicern. Einer trägt sogar nach über zehn Jahren noch seine Maske zur Neujahrsfeier.



Melissa Miller, Senior Producer: „Ich freue mich außerdem sehr über die neue Beziehung, die man zu den Little Sisters entwickelt. Wenn man in **Bioshock** als Big Daddy die Eskortmission gespielt hat, dann hat die Little Sister eher genervt, weil sie unterwegs starb und man eine neue holen musste. In **Bioshock 2** gibt es eine Szene, in der man als Big Daddy gegen Gegner kämpft und einer davon die Little Sister zu schnappen versucht. Als mir das passiert ist, haben alle HUD-Anzeigen rot aufgeleuchtet und ich war richtig wütend darüber, dass jemand es wagt, meine Little Sister zu belästigen! Der Spieler besitzt also eine viel tiefere Bindung zu den kleinen Mädchen."

nem sich stets wiederholenden Minispiel quasi kurzzuschließen (oder stattdessen Geld in automatische Hacker zu investieren). Das war eine nette Idee, wurde aber sehr schnell sehr eintönig. Auch darüber habe man sich viele Gedanken gemacht, versicherte uns der leitende Designer Zak McClendon, eine konkrete Antwort blieb er uns aber schuldig.

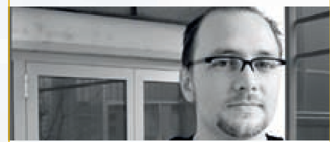
Der letzte größere Kritikpunkt am ersten Teil: Dem moralischen Zwiespalt, Little Sisters zu befreien oder zu ernten, wurde lediglich in drei unterschiedlichen Endsequenzen Rechnung getragen. Für das eigentliche Spiel war das – von der eventuell geminderten Menge eingesammelten Adams einmal abgesehen – wenig relevant. Auch hier will man beim Nachfolger gehörig nachbessern. Der Moralaspekt soll vielmehr wie eine Graustufenpalette daherkommen: also statt „Rein schwarz" und „Blütenweiß" auch „Überwiegend schwarz" oder „Beinahe weiß" berücksichtigen und vor allem viel tiefer in der Spielmechanik verwurzelt sein – und nicht nur am Spielende zum Tragen kommen.

Eine frohe Botschaft für Mehrspieler-Freunde: Wie Fräulein Miller uns verriet, wird es definitiv einen Online-Modus geben. Zwar weigerte sich die Dame – mal wieder – hartnäckig, Details preiszugeben, aber wir können zumindest einige wenige Spiel-Elemente erahnen: Sicherlich werden mehrere Spieler in Big-Daddy-Anzügen mit Plasmid- und Waffengewalt aufeinander losgehen. Der Meeresgrund scheint für Mehrspielerpartien eher ungeeignet; ohne Waffen und Plasmide wären Auseinandersetzungen dort draußen ziemlich öde. Ein kooperativer Story-Modus fällt angesichts der ausgetüftelten Hintergrundgeschichte vermutlich auch flach, würde aber in eigens dafür konzipierten Koop-Levels vielleicht sogar funktionieren.

Auch wenn die Entwickler uns und Ihnen noch viele Details schuldig bleiben, wissen wir nach dem Studiobesuch zumindest, dass es **Bioshock 2** gut geht. Allem Anschein nach wird es nicht ganz so revolutionär wie Teil 1 sein, Angst vor einem Reinfall brauchen Sie aber nicht zu haben – das steht bereits fest. ❏

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Bioshock war und ist ein Meilenstein der Software-Geschichte. Dementsprechend hoch sind meine Erwartungen an die Fortsetzung. Nach dem Besuch bei 2K Marin weiß ich aber, dass es gut um **Bioshock 2** steht. Die Grafik ist besser, der Sound ähnlich exzellent, die Spielmechanik noch immer brillant – uns erwartet keine weitere Spielspaß-Revolution, aber eine konsequente Weiterführung des bereits grandiosen Vorgängers – gut so!

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **2K Marin**
ANBIETER: **Take 2**
TERMIN: **Herbst 2009**

WAFFEN UND GEWALT

Im Vorgänger gab's entweder Plasmid oder Waffe – beides gleichzeitig ging nicht. Das soll sich jetzt ändern.

Plasmide

Feuer, Blitze, Telekinese, ja sogar Bienen, **Bioshock**s Plasmide waren äußerst abwechslungsreich. Im Nachfolger dürfen Sie Ihre „Genwerkzeuge" zusätzlich in drei Ausbaustufen aufwerten. Das äußert sich in jeweils völlig unterschiedlichen Effekten – behaupten zumindest die Entwickler. Gesehen haben wir lediglich „Incinerate" und „Cyclon Trap" in der jeweils höchsten Stufe. Dafür kann man zumindest diese beiden zu einer Feuerfalle kombinieren.

Waffen

Wir erinnern uns: Als wir am Ende von **Bioshock** in die Big-Daddy-Klamotten stiegen, lag da plötzlich dieser überdimensionierte Bohrer. So gerne hätten wir das riesige Teil in die Hand genommen und wären damit auf Splicer-Jagd gegangen – war aber leider nicht möglich. Das soll sich nun ändern: Die Entwickler versprachen uns nämlich, dass wir sowohl den Bohrer als auch das Nietengewehr in die Finger bekommen werden – und sogar mit verschiedenen Gerätschaften aufwerten dürfen.

INTERVIEW MIT **JORDAN THOMAS, CREATIVE DIRECTOR BEI 2K MARIN**

„Wir trauen dem Spieler dieses Mal viel mehr zu."



ER, JORDAN | Jordan Thomas ist Kreativ-Direktor bei 2K Marin und gab bereitwillig Auskunft.

PC Games: Was sind die Hauptunterschiede zwischen **Bioshock 1** und **2**?

Thomas: „In **Bioshock 1** habt ihr einen Menschen gespielt, der immer tiefer in eine Sache hineinschlitterte und während des Spielverlaufs mehr über seine Verbindung zu Rapture herausfand. Ihr habt von Anfang an etwas über den Schauplatz gelernt; was ihr möglicherweise immer noch tut, falls ihr nie **Bioshock 1** gespielt habt. [...] In **Bioshock 2** spielt ihr jemanden, der von Anfang an vor Ort war, der ein alter Teil von Rapture und der tief in die Geschichte verstrickt ist. Deine Einflussmöglichkeiten, die Big Sister und die Little Sisters betreffend, sind also viel weniger offensichtlich. Und deine Entscheidung, wie die Geschichte ausgeht, ist dementsprechend komplexer und vielschichtiger. Wir trauen dem Spieler dieses Mal viel mehr zu. "

PC Games: Wer ist die Big Sister und gibt es mehrere von ihnen?

Thomas: „Die Big Sister ist eine einzigartige Person, sie ist die Hauptdarstellerin. Sie ist eine ehemalige Little Sister, die Rapture verließ. Sie konnte aber kein normales Leben führen, sie konnte Rapture nicht hinter sich lassen – Sie war hier für einige Zeit mehr oder weniger gefangen. Später kehrte sie nach Rapture zurück und fand einen faulenden, verrottenden Riesen auf dem Meeresgrund vor. Das wollte sie nicht hinnehmen. Also wurde sie zu einem Big Daddy, einem Hybriden, der Big Sister. Seitdem sammelt sie junge Mädchen aus der ganzen Welt, verwandelt sie in neue Little Sisters und stellt ihnen Big Daddys zur Seite. Das ist wie eine Starthilfe für Raptures gesamtes Ökosystem. Es gibt keine weiteren Big Sisters, aber diese eine wandelt sich während des Spielverlaufs."

PC Games: Hat also die Big Sister viel mit dem Protagonisten gemein? Gibt es viele Parallelen zwischen ihnen?

Thomas: „Ja, definitv."

PC Games: Wir liebten **Bioshock** mehr dafür, eine außergewöhnliche Spielerfahrung zu sein als ein geradliniger Ego-Shooter oder ein Rollenspiel. Was ist mit dem Nachfolger? Wird er mehr Shooter, mehr Rollenspiel oder orientiert ihr euch eher an Teil 1?

Thomas: „Wir verfolgten bei **Bioshock** das Ziel, Entscheidungen in einen Shooter einzubauen. Deshalb liegt es uns am Herzen, die Charakterentwicklung so tief wie möglich in die Spielmechanik zu integrieren. Besonders das Plasmidsystem hat nun deutliche Auswirkungen – wenn ihr zum Beispiel in ein bestimmtes Plasmid investiert, gibt euch die zweite und dritte Ausbaustufe des Plasmids jeweils eine völlig neue Verwendungsform mit ganz anderen Taktiken. Auf der Waffenseite hat sich das Upgrade-System ebenfalls geändert, auch hier gibt es Aufwertungen, wobei die finale Ausbaustufe die Art und Weise, wie du deine Waffe benutzt, dramatisch verändert. Ich kann nicht wirklich beantworten, ob das Spiel mehr Shooter werden wird oder mehr Rollenspiel. Was ich aber sagen kann, ist, dass die Wahlmöglichkeiten, die wir dem Spiel verpasst haben, es wie ein äußerst einzigartiges Biest erscheinen lassen. Es ist eine Art Hybrid, den du genauso spielst, wie du ihn haben willst. [...] Ich denke, das Spiel hat sich vertieft. Ob es das rollenspielähnlicher macht, ist eine Frage des Betrachtungswinkels."

PC Games: Bitte erkläre uns, wie wir in **Bioshock 2** an Adam gelangen.

Thomas: „Es gibt verschiedene Wege. Der momentane Entwurf sieht vor, dass man eine Little Sister adoptieren kann, die dich dann zu Leichen führt, die in der Welt herumliegen – und wie ihr euch bei einem Ego-Shooter sicher vorstellen könnt, „erschafft" ihr auch eine Menge Leichen. Sie kann dir zeigen, bei welchen es sich lohnt, Adam abzuzapfen. Also setzt ihr die Sister von eurem Rücken ab, pflanzt sie auf den Leichnam und sie beginnt zu sammeln. Niemand zwingt euch, das zu tun. Wenn jemand sie packt, wird sie ihre Arbeit unterbrechen. Ihr könnt sie aber auch ernten, was euch die maximale Adam-Ausbeute zur Verfügung stellt, euch aber auch zum übelsten Hundesohn macht, der jemals gelebt hat. Die Vorgehensweise ist der aus **Bioshock 1** also eigentlich ganz ähnlich."

PC Games: Bei Teil 1 beschwerten sich viele Spieler, dass die Lebenskammern das Spiel zu einfach machen. Wie geht ihr im Nachfolger damit um?

Thomas: „Wir haben es jetzt so gelöst, dass die Big Daddys zwischendurch geheilt werden. Wenn ihr also sterbt und später zu ihnen zurückkommt, wurde der Schaden, den ihr ihnen zugefügt habt, teilweise rückgängig gemacht. [...] Sterben, zurückkommen und einen Big Daddy ein kleines bisschen mehr verletzen, das funktioniert also nicht mehr. Wenn ihr einen von ihnen töten wollt, müsst ihr alles daran setzen, ihn auch wirklich auf den Boden zu schicken."

PC Games: Inwieweit werden die Beziehungen der Hauptcharaktere aus dem Vorgänger – namentlich Tenenbaum, Fontaine und Ryan – in **Bioshock 2** von Relevanz sein?

Thomas: „Diese Charaktere geben Auskunft über das Setting; insbesondere Tenenbaum war ein Quell an Informationen, wenn es um die Little Sisters ging – und die Little Sisters sind sehr wichtig in **Bioshock 2**, sie nicht zu beachten wäre ziemlich kritisch. Ryan und Fontaine waren Teil des großen ideologischen Krieges, der Rapture zum Auseinanderfallen brachte. Während die Geschichte dieser Charaktere also irgendwie bereits vorbei ist, sind sie immer noch sehr wichtig, um den Leuten zu vermitteln, was es mit Rapture auf sich hat. Das ist gerade für **Bioshock**-Neulinge relevant – und von denen wird es trotz allem sicher einige geben."



ALTER HASE | Thomas war bei **Bioshock 1** Leveldesigner und entwarf beispielsweise „Fort Frolic".



Zwielichtiger Geselle

Welche Rolle der Inquisitor in der Geschichte spielt, will Piranha Bytes nicht verraten. Ist er Bösewicht – wie es scheint – oder doch auf der guten Seite?

SNEAK PEEK

Risen

Von: Sebastian Weber

Ein kleiner Schritt für die Menschheit, ein großer für vier unserer Leser – zu Besuch bei Piranha Bytes.

Eine Sneak Peek vor Ort bei den Entwicklern ist stets etwas Besonderes. Normalerweise treffen die Schöpfer von Spielen und die Konsumenten – also Sie, liebe Leser, – selten aufeinander. Gerade deshalb liegt während solcher Momente immer eine gewisse Spannung in der Luft. Beide Seiten sind nervös. Die Spieler, weil Sie die besondere Situation, einen Titel lange vor der Veröffentlichung präsentiert zu bekommen und ihn dann auch anspielen zu dürfen, nicht gewohnt sind. Die Entwickler, weil sie solchen Besuch nicht jeden Tag in ihren heiligen Hallen begrüßen und ihr Produkt möglichst positiv verkaufen möchten.

Wenn der Entwickler dann auch noch Piranha Bytes heißt, also die Jungs, die sich mit der **Gothic**-Reihe einen Ruf erarbeitet haben, der ihnen weit vorauseilt, dann ist der Ansturm auf unsere Sneak Peek entsprechend groß. Anfang März luden wir gemeinsam mit Deep Silver dazu ein, Piranha Bytes in Essen zu besuchen und einen ersten, exklusiven Blick auf deren Neuanfang im Rollenspiel-Genre zu werfen: auf **Risen**.

Es ist der erste Mittwoch im März, ein regnerischer Tag. In einem unscheinbaren Einfamilienhaus unweit des Essener Stadtkerns warten gespannt vier PC-Games-Leser. Vier Jungs, Gernot Ohrner, Christian Furtmann, Jakob Königshoven und Daniel Bielarsz, die zuvor aus weit mehr als 1.000 Bewerbern ausgelost wurden, waren eingeladen, zu Piranha Bytes zu fahren. Eine frühe Alpha-Version von **Risen** dürfen sie anspielen. Doch bis es so weit ist, dauert es noch etwas. Zuallererst steht eine Führung durch die Büros der Entwickler auf dem Plan. Gestärkt durch Kaffee, kalte Getränke und von den Piranha-Bytes-Jungs selbst geschmierte Stullen, machen sich die Teilnehmer auf, den kreativen Köpfen über die Schultern zu schauen. Es geht vorbei an Artworks und Screenshots, Konzeptzeichnungen und Skizzen, Meetings und Programmierbildschirmen; jede Station wird haarklein erklärt. Schon der erste Teil des Events fasziniert. Auch deshalb, weil Piranha Bytes nicht wie erwartet in einem hochmodernen Firmengebäude residiert, sondern in einem gutbürgerlichen Häuschen, das dem typischen Garagen-Klischee verblüffend nahekommt.

Wegen des Firmenquartiers sind unsere vier Leser jedoch nicht angereist. Sie wollen **Risen** sehen. Da-

AUF DVD
• Video zum Spiel



GROSSE EHRE | Unsere vier Leser (v. l.: Christian Furtmann, Daniel Bielarsz, Gernot Ohrner, Jakob Königshoven) verbrachten einen Tag mit den Entwicklern bei Piranha Bytes. Ob wichtige Meetings (Bild oben links), Konzeptzeichnungen (Bild oben Mitte), selbst geschmierte Stullen (Bild oben rechts) oder ein Gruppenfoto mit den **Gothic**-Vätern, der Tag erwies sich als ereignisreich.

für werden die wackeren Recken in ein Hotel in der Nähe chauffiert, in dem ein Präsentationsraum für sie hergerichtet ist. Auf einem großen LCD-Fernseher prangt dort schon der Ladebildschirm. Doch bevor der Namenlose Held zum ersten Mal die Bühne betritt, erzählt Björn Pankratz, seines Zeichens Projektleiter und unter anderem verantwortlich für die Geschichte von **Risen**, was eigentlich das Intro erklären sollte: Vor der Vulkaninsel, auf der Sie Ihre Spielzeit verbringen, wüten magische Stürme, die der Inquisitor – Sie erinnern sich? Der Kerl, der wieder für Ruhe und Ordnung sorgen soll – beruhigen will. Er fährt also aufs Meer hinaus und möchte das verheerende Unwetter mithilfe eines Zauberspruchs besiegen, versagt aber. Das magische Sturmwesen holt daraufhin zum Schlag aus, eine gigantische Welle schwappt über das Schiff, der Inquisitor verschwindet. Der Namenlose Held, den Sie zuvor zusammen mit einem Mädchen auf dem Deck der Schaluppe haben stehen sehen, verliert das Bewusstsein. Das ist der Moment, in dem **Risen** einsetzt. Sie erwachen am Strand der Insel aus der Ohnmacht, ohne zu wissen, wo Sie sind und was passiert ist. Die erste Aufgabe in Ihrem Questlog: Finden Sie Überlebende!

Die zerlumpte und gar nicht heldenhaft aussehende Spielfigur rennt über den wasserumspülten Sand, der voller Trümmer des Schiffsunglücks liegt. „Ist das Aussehen des Helden denn schon final?" fragt Gernot kritisch. „Nein, keine Sorge, daran arbeiten wir gerade noch, der Held wird anders aussehen", beruhigt ihn Björn. Mario Gerhold, PR-Mann von Deep Silver, hakt ein, dass viele Dinge in der gezeigten Alpha-Version noch Platzhalter seien oder inzwischen schon wieder überarbeitetet worden wären. Manchem Leser sieht man die Erleichterung über diese Aussage an. Die einzige Überlebende ist schnell gefunden: Sarah, eine adrette Dame, gibt auch gleich den ersten Tipp. Der Held soll sich am besten eine Waffe besorgen. Gesagt, getan. Das Treibgut liefert einige nützliche Gegenstände. Doch schon hier stellt **Risen** Sie vor die Wahl: Nehmen Sie einen einfachen Knüppel oder lieber einen stabilen Ast? Kein weltbewegender Unterschied, könnte man meinen, aber schon diese Entscheidung hat große Auswirkungen: „Der Unterschied zwischen dem stabilen Ast und dem Knüppel ist ganz einfach: Das eine ist eine Einhandwaffe, das andere schon eine rudimentäre Stabwaffe. Ihr könnt euch also schon an dieser Stelle entscheiden, welche der beiden Waffengattungen euch besser gefällt", erklärt Björn. „Die machen dann aber auch sicher unterschiedlich viel Schaden?", will Gernot neugierig wissen. „Na ja, zu Beginn fällt das natürlich alles recht ähnlich aus, hier etwa unterscheiden sich eher die Animationen", gesteht Björn ein. Und tatsächlich, je nachdem welche Waffe der Held nutzt, steht er im Kampf anders. Später soll man sogar an der Haltung eines Kämpfers erkennen, wie erfahren er ist.

Nachdem die Waffe im Gepäck schlummert, gilt die erste Aufgabe als erledigt. Sarah schließt sich dem Helden an, der sich aufmacht, das Innere der Insel zu erkunden. Nach wenigen Metern bekommt er es zunächst mit zwei Stachelrat-



„Wie Gothic 2 – ich fühle mich direkt zu Hause."

JAKOB KÖNIGSHOVEN ÜBER RISEN: „Man spürt, dass Piranha Bytes die Kritik an Gothic 3 angenommen hat und mit Risen versucht, ein wirklich besseres Spiel zu entwickeln. Alleine schon wie stabil die gezeigte Version läuft, spricht Bände. Da war ich positiv überrascht. Ich denke und hoffe, dass mit Risen kein erneutes Bug-Desaster à la Gothic 3 auf uns zukommt."

NAME: Jakob Königshoven
ALTER: 19 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Gothic 1+2, Call-of-Duty-Reihe

„Wow, das sieht ja toll aus!"

CHRISTIAN FURTMANN ÜBER RISEN: „Meine Erwartungen an Risen hat die gezeigte Version definitiv übertroffen. Das Spiel sieht schon jetzt sehr gut aus und lädt dazu ein, weiterzuspielen. Es gibt zwar noch einige Mängel, aber das ist in einer Alpha-Version sicher normal. Wenn man mich nicht vom PC weggeholt hätte, säße ich bestimmt immer noch dran und würde spielen."

NAME: Christian Furtmann
ALTER: 20 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Gothic-Reihe, Oblivion, KotOR



ten zu tun. Leichte Einsteigsgegner, die kurz darauf das Zeitliche segnen. Plötzlich hechtet ein Wolf aus dem Gebüsch. Was in Gothic 3 eine echte Herausforderung gewesen wäre, bringt den Namenlosen Helden in Risen kaum mehr ins Schwitzen. Ganz im Gegenteil, frech kommentiert er den Kampf mit: „Nimm das, du Schwein!" „Das sind natürlich alles noch Platzhalter, von Michael Hoge (Anm. d. Redaktion: Projektleiter Game- und Story-Design) eingesprochen. Er hat sogar versucht, eine Frauenstimme zu imitieren", erklärt Björn die eher schlechte Qualität der Synchronisation. Die Anwesenden quittieren seinen Kommentar mit schallendem Gelächter.

Gernot möchte das Kampfsystem etwas genauer erklärt haben, vor allem wie das Kombosystem funktionieren soll. „Wir wollen alle Arten von Spieler erreichen. Man kann Kombos schlagen. Am Anfang führen wir den Spieler aber langsam an den Kampf heran. Später, gerade gegen menschliche Gegner, ist es so, dass man mehr taktieren muss als etwa gegen einen Wolf. Der hat ja nur zwei Angriffsarten, entweder springt er dich an oder er beißt zu. Menschliche Gegner dagegen nutzen auch Kombos, blocken Schläge ab und so weiter. Das ist kniffliger", führt Björn aus. Gernot nickt zufrieden. Überhaupt erklärt Risen dem Spieler im Startgebiet noch vieles. Der Held erhält zum Beispiel durch den getöteten Wolf Fleisch, woraufhin ein Hilfstext ihm rät, dieses zu braten. Ebenso verrät das Spiel, dass man in Muscheln Perlen findet, die man wiederum gewinnbringend verkaufen kann. „Logischerweise erläutern wir viele Dinge zu Beginn. Aber auch später, wenn du etwa einen Kampfstil oder andere Talente lernst, erklären wir, wie du sie anwenden musst. Immer dann, wenn sich etwas Neues ergibt, führen wir den Spieler kurz ein", erklärt Björn das Tutorial-System.

Unterdessen haben sich der Namenlose Held und Sarah ins Innere der Insel vorgearbeitet, erblicken am Ende des Weges eine Hütte. Als sie sich nähern, erzittert plötzlich das Bild, ein Grollen dröhnt aus den Boxen. Auf die fragenden Blicke unserer Leser hin erklären die Entwickler: Um den Spieler stets daran zu erinnern, dass er sich auf einer Insel mit einem aktiven Vulkan befindet, erzittert die Spielwelt regelmäßig von Erdbeben. Gerade in Dungeons soll so eine bedrückende Atmosphäre geschaffen werden. Denn von der Decke rieselnder Staub und Schutt vermitteln den Eindruck, die eben noch sicher scheinende Höhle könnte jederzeit einstürzen. Raum für Spekulation lassen die Erdbeben allemal, denn durch die Risse in der Erdoberfläche brechen mysteriöse Tempel. Ob am Ende jedes Beben bedeutet, dass ein neuer Höllenort entstanden ist?

Ungeachtet dessen erreichen der Held und Sarah die Hütte, womit eine weitere Quest erledigt ist. Sarah lässt sich auf einer Bank nieder, wiegt sich dort in Sicherheit. Der Namenlose Held durchsucht unterdessen das Häuschen und findet allerlei nützliche Gegenstände. „Alle Items verteilen wir von Hand in der Welt. Sie liegen also nicht zufällig in der Gegend



ABWECHSLUNG | In der Hafenregion unterscheidet sich die Architektur stark vom Rest der Risen-Welt.

DÜSTER | Der Sumpf, das Lager der Banditen, ist wenig einladend. Die bedrückende Atmosphäre spiegelt die Situation der Bewohner wider.



„Es ist einfach ein echtes Piranha-Bytes-Spiel.“

GERNOT OHRNER ÜBER RISEN: „Ich bin mit Risen bisher sehr zufrieden, da es meinen Glauben an einen würdigen Nachfolger von Gothic und Gothic 2 bekräftigt hat. Dass Piranha Bytes spannende Spiele machen kann, weiß ich, und die technische Qualität scheint diesmal auch schon früh zu stimmen. Und ich muss zugeben, meine Erwartungen waren entsprechend hoch …“

NAME: Gernot Ohrner
ALTER: 27 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Gothic 1+2, DSA: Drakensang

„Es fühlt sich irgendwie wie Gothic an.“

DANIEL BIELARSZ ÜBER RISEN: „Für eine Alpha-Version lief Risen überraschend stabil, mir sind eigentlich nur ein paar Grafikfehler aufgefallen. Deshalb bin ich überzeugt, dass Piranha Bytes Risen nicht in einem solch unfertigen Zustand abliefert wie Gothic 3 seinerzeit. Allerdings bleibt bis zur Veröffentlichung ein wenig Restskepsis, aber ich hoffe das Beste.“

NAME: Daniel Bielarsz
ALTER: 24 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Gothic 1+2, Half-Life-Reihe

herum, sondern wir platzieren sie ganz bewusst und storyrelevant“, merkt Björn an. Unsere Leser staunen angesichts dieses Aufwands. Nachdem es für den Helden in der Bude nichts mehr zu tun gibt und Sarah auch keine weiteren Aufgaben zu verteilen hat, macht er sich auf, dem Weg ins Inselinnere weiter zu folgen. Es geht durch einen idyllischen Dschungel, die Sonne fällt durch die Palmenblätter und taucht den Weg in ein malerisches Wechselspiel von Licht und Schatten. Das alles erinnert an Crysis, obgleich es nicht dessen grafische Qualität erreicht. Die Wanderung durch die Flora findet aber schnell ein Ende. An einer weiteren Hütte entdeckt der Held einen verschreckten Einsiedler, der ihn nicht gerade freundlich begrüßt. Jetzt hat der Spieler die Wahl, entweder behutsam zu versuchen, mit dem Kerl ins Gespräch zu kommen, oder aber genauso aufmüpfig zu reagieren. „Fast alle NPCs könnt ihr einfach angreifen oder töten, wenn ihr wollt, mit wenigen Ausnahmen. Wir reagieren aber entsprechend auf solche Aktionen“, gibt Björn einen Ausblick auf die Möglichkeiten. Kai Rosenkranz, verantwortlich für die Musik und Soundkulisse, hakt ein: „Unser Ziel war es, die möglichen Reaktionen der Charaktere groß und vor allem glaubwürdig zu halten. Selbst wenn man einen Questgeber tötet, liefert Risen eine passende Reaktion und reißt den Spieler nicht aus dem Geschehen. Das war uns besonders wichtig.“ „Meine Handlungen haben also immer Folgen? Ich kann nicht einfach jemandem blöde kommen und dann kurz darauf einfach eine andere Gesprächsoption wählen, weil mir die Reaktion nicht gefällt, richtig?“, möchte Gernot die Konsequenzen von getroffenen Entscheidungen präzisiert haben. „Das ist unterschiedlich. Es gibt natürlich auch Charaktere, bei denen du dich entschuldigen kannst, um die unangenehmen Folgen abzumildern“, stellt Björn klar.

Jetzt teleportiert Piranha Bytes den Namenlosen Helden in ein Sumpflager, um eine andere Umgebung als das malerische Startgebiet zu zeigen. Obwohl dort dieselbe Tageszeit herrscht, ist die Stimmung eine völlig andere: Durch den bewölkten Himmel fällt kaum Sonnenlicht. Entsprechend düster wirkt der schlammige Ort, Nebelschwaden wabern knapp über dem Boden. Das wenig einladend wirkende Lager gehört der Banditenfraktion an. Björn erklärt, dass „die Fraktionenwahl großen Einfluss auf den weiteren Spielfortschritt hat. Die Banditen sind sozusagen die Kämpfer, sie nutzen Schwerter und können nur über Spruchrollen zaubern. Auf der anderen Seite gibt es die Inquisition mit ihren Magiern und Ordenskriegern. Letztgenannte schlagen am liebsten mit Kampfstäben um sich. Die Zauberer nutzen eine Mischung aus Stäben und Runenmagie. Und nebenbei: Wer sich nicht den Banditen anschließt, wird automatisch von der Inquisition zwangsrekrutiert.“ Kaum hat Björn den Satz beendet, steht der Held auch schon vor der Vulkanfestung, sozusagen dem Refugium der Inquisition. Der Wächter vor dem Tor spricht ihn direkt an. Ab die-



IDYLLISCH | Die Vulkaninsel hat einige Fleckchen, die aus einem Reiseprospekt stammen könnten.



RAN AN DIE FRAU | Risen ist keine frauenlose Welt wie Gothic 3. Dieses leichte Mädchen bietet sich dem Helden an, sobald er in ihre Nähe kommt.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: RISEN

Grafik



Leser: Alles in allem bietet die optische Qualität von Risen wenig Raum für Kritik bei unseren Lesern. Die Welt wirkt organisch und glaubwürdig, lediglich die HDR-Effekte treten noch zu stark auf. Im Vergleich zu Genre-Konkurrenten wie Das Schwarze Auge: Drakensang sehen die vier Teilnehmer Risen ganz klar vorne.

PC Games: Wir stimmen unseren Lesern zu, mancher Grafikeffekt, etwa das HDR, wird zu übertrieben eingesetzt. Insgesamt wirkt die Darstellung der Welt aber stimmig.

Musik- und Sound-Kulisse



Leser: Die bisher zu Ohr bekommene Musik fiel Gothic-typisch aus – Kai Rosenkranz sei Dank. Sie passt atmosphärisch gut zu der Welt. Unsere Leser hoffen nur, dass die Übergänge zwischen normaler Musik und Kampfmusik gelingen.

PC Games: Wie man uns in der Präsentation erklärte, handelt es sich bei den bisher implementierten Musikstücken um sogenannte Style-Samples, zu Deutsch um Vorschläge, die vom Rest des Teams noch abgesegnet werden müssen. Wenn es so bleibt, passt die Musik aber wunderbar.

Fortschritt der Version



Leser: Trotz des desolaten Zustands von Gothic 3, waren die Erwartungen an Risen sehr hoch – und sie wurden nicht nur erfüllt, sondern sogar übertroffen. Alle vier sehen einen würdigen Nachfolger von Gothic und Gothic 2 auf sich zukommen.

PC Games: Die gezeigte Alpha-Version von Risen lief schon jetzt stabiler als Gothic 3 zur Veröffentlichung. Dass Deep Silver und Piranha Bytes zudem keinen Release-Termin nennen und starken Wert auf die Qualitätssicherung legen, stimmt zuversichtlich.

sem Zeitpunkt gibt es keine Chance mehr, der Rekrutierung zu entkommen, das Ende vom Lied: Der Namenlose Held steht auf einem großen Exerzierplatz und darf mit seiner Ausbildung beginnen. Doch das ist gar nicht der interessante Punkt am Innenhof der Feste. Um die Spielfigur herum herrscht reges Treiben. Soldaten trainieren in Reih und Glied, Arbeiter schleppen Kisten umher und fegen. Jeder scheint seine Aufgabe und seinen Tagesablauf zu haben. Um das zu demonstrieren, ändern die Entwickler per Cheat die Tageszeit – es dämmert. Plötzlich packen die Kämpfer ihre Waffen ein, auch die Arbeiter hören mit ihrem Tagwerk auf und machen sich auf in ihre Unterkunft. Als der Platz leer ist, geht die Sonne wie von Geisterhand wieder auf – Schummeln sei Dank – und es dauert nur wenige Augenblicke, bis der erste Ordenskrieger sich wieder zur Ausbildung einfindet. Die Leute der Vulkanfestung nehmen ihre Aufgaben allesamt sehr ernst. An einer Stelle versperrt eine Wache den Weg. Kommt man ihr zu nahe, schickt sie einen weg. Rennt der Held dann einfach an ihr vorbei, gelangt er zwar in das gesperrte Gebiet, jedoch zieht er so auch den Groll der Aufpasser auf sich. „Es bringt dir nichts, an solchen Stellen zu versuchen, weiterzukommen. Zwar geht es, doch wird dann dort keiner mit dir sprechen, du kannst die Geschichte an diesem Punkt also nicht weiterspielen", warnt Björn. Das findet Christian interessant und möchte wissen, ob „es denn die Möglichkeit [gibt], sich in solche Areale zu schleichen, ohne bemerkt zu werden?" Kai und Björn erläutern daraufhin, dass man durchaus unentdeckt agieren kann, etwa wenn man den Keller eines NPCs plündert oder Ähnliches, solange man



WIDERLICH | Neben bekannten Monstern (z.B. Wölfe und Wildschweine) treffen Sie auch auf neue Arten. Nur auf Orks müssen Sie diesmal verzichten.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Wertungs-Tendenzen

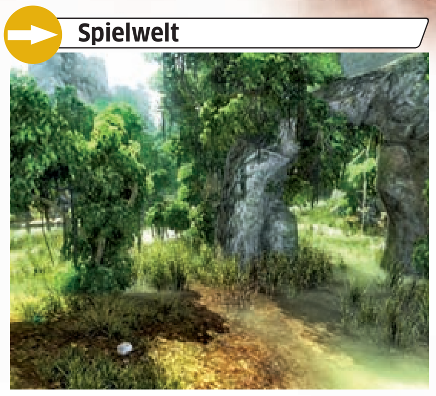
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen

Erwartungen erfüllt


Erwartungen nicht erfüllt

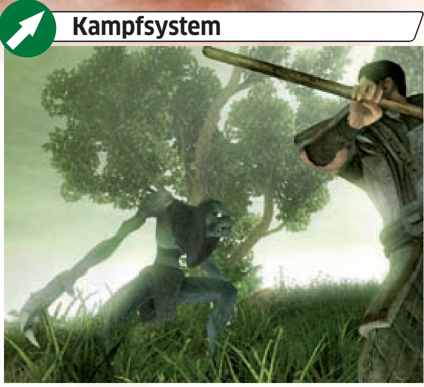
Spielwelt



Leser: Die idyllischen Strände und überstrahlten Städte, die unsere Leser gesehen haben, grenzen sich zwar deutlich von den **Gothic**-Spielen ab, doch das stört keineswegs. Bei anderen Gebieten wie bei der Sumpfgegend merkt man **Risen** seine **Gothic**-Wurzeln wiederum an.

PC Games: Zumindest das Startgebiet erinnert so bunt und lichtüberflutet, wie es ist, an die Postkartenidylle eines **Crysis**. Ob das über den gesamten Spielverlauf so bleibt, ist fraglich. Doch der Stilwechsel scheint gewollt.

Kampfsystem



Leser: Obwohl unsere Leser nicht die aktuellste Version des Kampfsystems anspielen durften, gefiel ihnen, dass es sehr auf Timing und die Kombination von Angriffen und Blocks ankam. So wirkten die Kämpfe in **Risen** dynamischer als noch in **Gothic 3**.

PC Games: Das Kampfsystem setzt stark auf Timing. Je mehr Schläge Sie in einer Kombo hintereinander schaffen, desto wirksamer fällt diese am Ende aus. Im Vergleich zu **Gothic 3** ein deutlicher Fortschritt. Stumpfes Geklicke hilft hier nicht.

Quests und NPC-Verhalten



Leser: Sowohl Quests als auch Gespräche mit den NPCs konnten nur rudimentär ausprobiert werden. Jedoch beeindruckte dabei schon, dass die Bewohner der Spielwelt glaubwürdig auf den Helden und dessen Aktionen reagieren.

PC Games: NPCs haben Piranha-Bytes-typisch einen geregelten Tagesablauf, Quests mehrere Lösungswege – das wussten wir schon. Interessanter war dagegen, dass die Charaktere tatsächlich unterschiedlich auf den Helden reagieren. Und das glaubwürdig!

dabei nicht gesehen wird. An genannter Stelle aber sind die Aussichten auf Erfolg eher mäßig.

Mehr von der Vulkanfestung führt uns Piranha Bytes vorerst nicht vor, stattdessen springen die Entwickler weiter ins nächste Areal. Exklusiv dürfen wir und unsere Leser einen Blick auf eine Hafenstadt werfen. Zu sehen bekommen wir ein lauschig mediterranes Örtchen. Weiße Sandsteinhäuser säumen die Straßen, das himmelblaue Wasser umspült das Hafenbecken, Möwen segeln knapp über die Meeresoberfläche hinweg und im Hintergrund lädt meditative Gitarrenmusik zum Träumen ein. „Gibt es bei der Musik eigentlich auch wieder orchestrale Elemente?", möchte Christian deshalb wissen. Kai Rosenkranz, der für den Soundtrack verantwortlich zeichnet, holt direkt zur Erklärung aus: „Die wird es zwar geben, allerdings diesmal nicht so, dass ein komplettes Orchester die Stücke einspielt. Wir nutzen eher einzelne Instrumente, etwa Hörner oder Violinen. Diese Aufnahmen betten wir in einen synthetischen Rahmen. Im Moment gibt es aber nur Style Samples, die dem Team zeigen sollen, wie ich mir die Musik an der jeweiligen Stelle vorstelle. Die besprechen wir intern und dann komponiere ich den Soundtrack." Björn ergänzt: „Am Ende planen wir, die Soundkulisse dynamisch an das Spielgeschehen anzupassen. Hier im Hafen geht es dann also klanglich ruhiger zu als im Kampf."

An dieser Stelle endet die Präsentation und unsere Leser haben endlich die Möglichkeit, selbst Hand anzulegen. Also machen sich die vier auf und schlagen sich durch das zuvor präsentierte Startgebiet. Und bereits auf den ersten Metern sieht man, wie



TAKTIK | Gegen tierische Gegner nutzen Sie andere Strategien als gegen menschliche Widersacher. Blocken hilft hier nicht, ausweichen ist angesagt.



HÜBSCH | Die gezeigten Landschaften hat Piranha Bytes stimmig komponiert, die neue Grafik-Engine macht es möglich.

unterschiedlich die Vorgehensweise sein kann. Während sich Jakob und Gernot zum Beispiel wie vorgesehen mit Sarah unterhalten und die Tutorial-Quests erledigen, rennen Christian und Daniel auf eigene Faust los und ignorieren die Holde. Das rächt sich schnell. Christian trifft auf einige Gegner, hat keine Chance. Kurz darauf lädt **Risen** den Start neu. Daniel dagegen tritt erst einmal gegen schwächere Monster an und feiert schnell Erfolge. Christian ist jedoch vom Kampfsystem enttäuscht, Björn erklärt, dass Waffen, Gegner und Kombos noch nicht aufeinander abgestimmt seien, und dass das Balancing erst später in der Entwicklung erfolgt. Aber damit nicht genug, Christian hat noch einen Punkt, der ihm missfällt. „Mich stört die Darstellung der Pflanzen, die ich aufsammeln kann. Die sind viel zu groß und zu bunt und wirken deshalb deplatziert", bemängelt er. Björn und Kai erläutern ihm daraufhin, dass sie seinen Kritikpunkt durchaus nachvollziehen können, es aber einfach eine Design-Frage sei, ob man die Welt komplett organisch darstellt oder dem Spieler gewisse Hilfestellungen bietet. Piranha Bytes hat sich für den Bedienkomfort entschieden.

Jakob und Gernot haben unterdessen einen kleinen Dungeon gefunden, erkunden ihn – ganz ohne von Ladezeiten unterbrochen zu werden. Eine schlechte Idee, wie beide schnell feststellen müssen. In der Höhle treffen sie auf ein paar Gnome. Leichte Gegner, wie es scheint. Doch die kleinen Wichte bringen sowohl den Helden als auch Sarah mit wenigen Schlägen um die Ecke. Das Ende eines Abenteuers. Gut, dass sie neu laden können. Ein wenig niedergeschlagen vom eben erlittenen Heldentod klickt sich Jakob durch das Inventar und den Charakterbildschirm. Beides ist allerdings noch in Entwicklung, sodass Symbole und Hilfetexte noch Platzhalter sind.

Gernot dagegen versucht sein Glück erneut, besiegt diesmal die aggressiven Wichte und findet als Belohnung eine Schatzkiste. „Wie gesagt, die Welt strotzt vor Details und Gegenständen. Wer zu Beginn losrennt und hartnäckig gegen starke Gegner antritt oder Areale besucht, für die der Held eigentlich noch zu schwach ist, bekommt am Ende auch die entsprechende Belohnung für die Mühen", hakt Björn ein. Während die anderen sich in einen Kampf nach dem anderen stürzen, erkundet Daniel die Umgebung eher gemütlich, inspiziert jede Ecke und sammelt dabei etliche Gegenstände ein. Die gefundenen Schätze untersucht er im Inventar. Und obwohl da noch viele Platzhaltertexte zu finden sind, sortiert **Risen** die Objekte schon ihrer Güte nach – klasse!

> „Wir nutzen unseren Wiedererkennungswert."
>
> Björn Pankratz, Projektleiter **Risen**

Christian hat zwischenzeitlich Pfeil und Bogen gefunden und streunt durch den Sumpf. Seine neu erstandene Fernkampfwaffe will er auch sogleich ausprobieren, visiert einen riesigen Wurm an. Wie in einem Third-Person-Shooter prangt ein großes Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Doch die Aufmerksamkeit des Monsters auf sich zu lenken war ein Fehler. Trotz Unterstützung von Banditen aus der Nähe beißt das glitschige Ungetüm den Helden tot. Pech für Christian, er landet abermals im Ladebildschirm.

Gernot kämpft zeitgleich auch mit Problemen, allerdings anderer Art. Er sprang mit seinem Charakter hinter einen Baum, doch er bleibt dort stecken. Weder vor noch zurück bewegt sich die Figur. Erst nach mehreren Bewegungsversuchen befreit sich der Namenlose Held schließlich wieder und Gernot kann weiterspielen. Die Entwickler schieben den kleinen Bug auf den Alpha-Status der Version.

Leider vergeht die Zeit, in der die vier **Gothic**-Fans **Risen** anspielen dürfen, viel zu schnell, Piranha Bytes und Deep Silver bauen die Rechner wieder ab. Trotzdem sind unsere Leser begeistert, man sieht ihnen die Freude über das Gesehene regelrecht an, in hitzigen Gesprächen tauschen Sie sich über das Spiel aus. Doch Deep Silver hat noch eine Überraschung im Gepäck: Gemeinsam mit Piranha Bytes geht es auf Schloss Borbeck in Essen, wo eine festlich gedeckte Tafel und ein umfangreiches Menü auf die hungrigen Jungs wartet. So klingt ein aufregender Tag aus, wobei es keiner der Leser lassen kann, sich weiter mit den Entwicklern über **Risen** zu unterhalten. Aus unserer Sicht ist das wahrlich kein schlechtes Zeichen ... ❑

VON GOTHIC 3 ZU RISEN – DIE EVOLUTION VON PIRANHA BYTES' GRAFIK-ENGINE

Obwohl Piranha Bytes eigenen Aussagen zufolge eine Engine verwendet, die etwas komplett Neues ist, jedoch von ihren bisherigen Erfahrungen profitiert, finden sich einige Parallelen zwischen Gothic 3 und Risen. Wo wir Ähnlichkeiten sehen und wo sich beide Spiele optisch unterscheiden, zeigen wir Ihnen.



GOTHIC 3 - INGAME-SCREENSHOTS

Gothic 3 gehörte zwar Ende 2006 nicht zur grafischen Oberliga, die Welt war aber – wie für Piranha Bytes typisch – liebevoll gestaltet und voller Details. Objekte wirkten teilweise etwas polygonarm und hier und da waren die Texturen mäßig. Dafür überzeugte die Weitsicht dank des Unschärfeeffektes, das machte die Welt glaubwürdig.

RISEN - SCREENSHOTS ZUR ANKÜNDIGUNG

Die ersten vermeintlichen Screenshots, die zu **Risen** veröffentlicht wurden, stammten aus einem Trailer – das wissen wir inzwischen. Als sie jedoch publik wurden, waren die Spieler von der Qualität verblüfft. Das Spiel erinnerte in Ansätzen optisch an Ubisofts Mittelalter-Epos **Assassin's Creed**. Dass es in Wahrheit anders aussieht, zeigen die letzten drei Bilder dieser Seite (unten).

RISEN - INGAME-SCREENSHOTS

Ein Gedanke, den vermutlich jeder hat, der einen Blick auf die ersten Ingame-Bilder von **Risen** wirft: „Ah, **Gothic**." Piranha Bytes nutzt den Wiedererkennungswert zwar ganz bewusst, aber Charaktermodelle und Bewegungen (zum Beispiel beim Schmieden, links) erinnern frappierend an **Gothic 3**. Ob das noch „work in progress" ist oder so bleibt, wissen wir nicht. Die Landschaftsgrafiken, gerade die Vegetation, sehen allerdings deutlich besser aus als in **Gothic 3**.

TÖDLICHE FALLE | Sonderbare Phänomene geistern durch die Schleier-Dimension. Manche davon haben üble Auswirkungen.

Wolfenstein

Von: Robert Horn

Nazischurken, fremde Dimensionen und ein Haufen verrückter Waffen: In diesem Shooter ist alles möglich.

Der amerikanische Entwickler Raven bastelt derzeit nicht nur am innovativen Shooter **Singularity**, den wir Ihnen vergangene Ausgabe vorgestellt haben. Im Auftrag von id software entsteht ein weiteres Ballerspiel, in dem Sie kräftig mit Nazi-Schergen und deren finsteren Machenschaften aufräumen. Wir durften bei einem Besuch vor Ort den Ego-Shooter **Wolfenstein** eine Stunde lang Probe spielen.

Zur Erinnerung: In Wolfenstein dreht sich alles um den supercoolen Helden B.J. Blaskowicz, der es während des Zweiten Weltkriegs mit den Nazis und deren okkulten Experimenten zu tun bekommt. Im neuesten Teil der Serie dreht sich alles um ein mysteriöses Artefakt, das seinem Träger übernatürliche Kräfte verleiht. Mit diesem schmucken Ding dürfen Sie in der Haut von B.J. immer wieder in die geheimnisvolle Dimension „Der



BRAUNE BRUT | Ihre Gegner sind Nazis. Wundern Sie sich bitte nicht über die farbigen Punkte. Die verdecken Verfassungsfeindliches.



MONOCHROM | In der Schleier-Dimension leuchten Gegner wie grüne Glühbirnen und sind somit leichtere Ziele.



MITLÄUFER | An Ihrer Seite stellen sich tapfere Widerstandskämpfer der Bedrohung. Sie sind aber eher Kanonenfutter.



STAHLHART | Die Para Trooper sind gepanzerte Soldaten, die nur mit einer guten Taktik (und viel Feuerkraft!) zu besiegen sind.

Schleier" treten und damit den Vorteil im Kampf auf Ihre Seite ziehen. All das tun Sie, um finstere Nazi-Schurken daran zu hindern, die Macht der sogenannten Schwarzen Sonne zu benutzen. Diese extraterrestrische Energiequelle könnte den Machthabern des Dritten Reiches den entscheidenden Kriegsvorteil verschaffen!

Klar, dass wir das verhindern wollen, Nazis sind schließlich (früher wie heute) für ihre ziemlich bescheuerte Weltanschauung bekannt. Also schnappen wir uns das Gamepad, das uns Kreativdirektor Eric Biessman von Raven Software freundlich entgegenhält, und starten unsere große Aufräumaktion.

Dabei sind wir nicht allein: Um uns herum wuseln Freiheitskämpfer des Kreisauer Kreises, der damals wirklich existierte. Zusammen mit diesen Widerständlern kämpfen wir uns durch einen Bahnhof und klettern durch Abwasserschächte bis hin zu einer großen Halle. Mehr als Statisten sind die Kreisauer Jungs allerdings nicht. Stirbt einer der Helfer, wird er flugs durch einen Computer-Kollegen ersetzt.

Die ersten Meter mit Sturmgewehr im Anschlag offenbaren Gewohntes, Shooter-Alltag für geübte PC-Schützen. Dann plötzlich zeigt sich Wolfenstein von seiner abgedrehten Seite: Eine gewaltige Explosion reißt die Halle an einer Seite in Stücke und auf einmal ist die Schwerkraft aufgehoben! Dank beeindruckender Physik-Simulation reißt es nicht nur Menschen in die Höhe, sondern die gesamte Einrichtung der Halle trudelt unkontrolliert durch den Raum, kollidiert mit Wänden und zersplittert in kleine Einzelteile. Auch wir schweben, nehmen nun aber gemütlich die Hilflosen aufs Korn. Wen wir nicht erwischen, dem blüht ein fieses Schicksal: Denn wenige Sekunden später setzt die Schwerkraft wieder ein; Soldaten stürzen aus vielen Metern Höhe auf den harten Betonboden. Wir selbst landen einigermaßen sanft, kämpfen dabei weiter gegen Horden von Gegnern.

In den verschiedenen Abschnitten des Levels finden wir immer wieder Dinge wie Geheimpapiere oder Geld. Was wir damit anfangen können, erklärt uns Eric. In der fiktiven Welt von Wolfenstein existiert ein Schwarzmarkt, den Sie immer wieder aufsuchen dürfen. Dort bekommen Sie dann für das gefundene Geld neue Ausrüstungsgegenstände, etwa Schalldämpfer oder Rückstoßkompensatoren. Auch für die futuristischen Waffen, die Sie später erhalten, sowie Ihre Schleier-Fähigkeiten (mehr dazu später) soll es Verbesserungen geben.

Was aber hat es mit dem mysteriösen Amulett auf sich? Um unsere Wissbegierde zu befriedigen, durften wir noch einen weiteren Abschnitt der Baller-Orgie spielen: Wir befinden uns im Freien, mitten im fiktiven Dorf Isenstadt. Unter stürmischem Himmel tobt ein gnadenloser Kampf der Widerständler gegen die Nazi-Invasoren.

Nun lernen wir endlich, welchen Zweck das Amulett erfüllt. Das runde Teil ist B.J.s Ticket in die andere Dimension, den Schleier. Damit erlangt der Kämpfer für das Gute einzigartige Fähigkeiten, die er allerdings nur für eine bestimmte Zeit einsetzen kann. Wie lange, das regelt eine Energieleiste am unteren linken Bildschirmrand, wo wir auch die wichtigsten Funktionen des Amuletts sehen. Sobald wir also eine Spezialfähigkeit aktivieren, zapfen wir Energie ab.

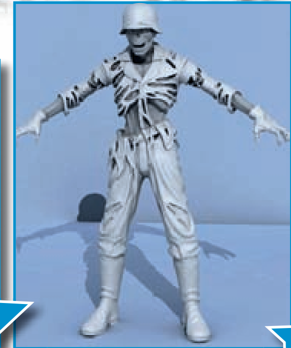
Die erste Funktion des Amuletts ist eher harmlos, sieht aber umso

NAZI-ZOMBIES!

Wie abgedreht die Ideen der Entwickler sind, zeigen wir Ihnen hier: Denn die Auswirkungen der okkulten Experimente der Nazis machen aus gewöhnlichen Schurken etwas … anderes.



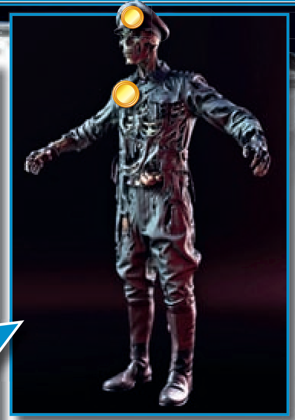
ERSTE KONZEPTZEICHNUNG
Die Idee für diesen Gegnertyp entspringt dem kreativen Geist eines Zeichenkünstlers und gibt die grobe Richtung vor, in die das Design gehen soll.



ERSTE 3D-STUDIE
Mithilfe der Zeichnung erstellen die 3D-Künstler ein erstes Abbild des verseuchten Nazi-Soldaten, um zu sehen, wie die Figur im Spiel wirken könnte. Danach wird weiter beratschlagt.



ZWEITE KONZEPTZEICHNUNG
Nun wird die Idee noch einmal überarbeitet, die Künstler fügen Details hinzu und ändern das Aussehen nach ihren Wünschen. Die Spielfigur nimmt langsam Gestalt an.



FERTIGES MODELL
In einem finalen Schritt erstellen die Programmierer den Gegner mit vollen Details und schicken Texturen. Der Nazi-Zombie ist geboren. Im Spiel konnten wir ihn bisher nicht entdecken.



PARALLELWELT | Wenn Sie im Schleier kämpfen, erwartet Sie eine bizarre Optik, Trümmerteile fliegen durch die Gegend.



ZIEL | Heckenschützen sind in jedem Shooter nervige Gegner. Auch in **Wolfenstein** dürfen sie nicht fehlen.

cooler aus: B.J. schlüpft in die andere Dimension, um ihn herum verschwimmt alles und wandelt sich in ein blaugraues Abbild der Spielwelt. Ein stürmischer Himmel überzieht die Landschaft, während merkwürdige, käferartige Wesen träge im Wind treiben. Ansonsten wirkt alles recht normal.

Erst bei genauerem Hinsehen erkennen wir den Vorteil der Parallelwelt: Gegner leuchten nun auffällig, sodass wir sie ohne Probleme selbst in dunkelsten Ecken erkennen. Außerdem finden wir an vielen Stellen im Schleier kleine Quellen, an denen wir unsere angeschlagenen Energiereserven wieder auffüllen. Den Viechern, die sich im Schleier herumtreiben, sollten Sie übrigens nicht zu nahe kommen. Mehrfach griffen uns diese fliegenden Würste ohne erkennbaren Grund an. Warum das so war, wollte Eric uns aber noch nicht verraten. Es sollen allerdings noch viel größere und gefährlichere Monster in der anderen Welt heimisch sein.

Der Schleier hält noch ein paar Überraschungen bereit. Da er sich mit der normalen Spielwelt überlappt, haben die Entwickler nette Dimensionsspielchen eingebaut. An einer Stelle werden unsere Freunde vom Kreisauer Kreis aus einem geschützten Gebäude heraus aufs Korn genommen. Als wir uns dem Haus von der Seite nähern, offenbart uns ein blau leuchtendes Symbol, dass ein Übertritt in den Schleier hier ganz hilfreich wäre. Als wir das tun, stellen wir fest, dass an der Stelle, an der sich gerade eben noch eine solide Mauer befunden hat, nun ein mannsgroßes Loch klafft. Im Schleier nehmen wir die Deutschen unter Beschuss, feuern also durch ein Loch in der anderen Dimension, wo eigentlich eine feste Wand sein müsste … verwirrend, oder? Solche Stellen soll es zuhauf geben, Sie müssen also immer wieder zwischen den Spielwelten hin- und herhüpfen.

Ein erneutes Hindernis auf dem Dorfplatz zeigt uns, was unser Amulett noch so draufhat: Ein schweres Maschinengewehr-Nest der Deutschen versperrt den Weg, mäht Kämpfer um Kämpfer nieder. Die Lösung: Wir benutzen eine Spezialfähigkeit, die einzige, die die Entwickler bisher preisgegeben haben: „Mire" heißt das Ding auf Englisch. Damit bewegt sich B.J. schneller durch die Zeit, das Geschehen um ihn herum wirkt wie mit Sirup verkleistert. So rennen wir in Windeseile durch das

INTERVIEW MIT **ERIC BIESSMAN**

„Ich kann das weder bejahen noch verneinen."

PC Games: Eric, erzähl uns doch ein wenig von den Amulett-Fähigkeiten.

Biessman: „Also, komplett ausgearbeitet haben wir erst eine dieser Fertigkeiten, aber ich kann euch gerne einmal einen groben Überblick geben. Erst einmal wird der Spieler die Fähigkeiten nicht von Beginn an haben, man entdeckt sie, wenn man spezielle Ereignisse der Hintergrundgeschichte erreicht. Als Erstes erhält man natürlich das Medaillon, das einem die Möglichkeit verleiht, die andere Dimension zu betreten. Ein wenig später bekommt der Spieler die „Mire"-Fähigkeit. Damit kann man die Zeit verlangsamen. Im weiteren Verlauf erfährt man dann, wonach die Nazis suchen, und eignet sich noch viele weitere Fähigkeiten an, hinter denen auch die Nazis her sind."



Eric Biessman ist Kreativdirektor bei Raven.

PC Games: Wie viele werden es im fertigen Spiel sein?

Biessman: „Das haben wir noch nicht festgelegt. Es werden einige sein."

PC Games: Ihr verwendet ja die id-tech-4-Engine für **Wolfenstein**. Warum denn nicht das neueste Modell, id tech 5?

Biessman: „Bisher wird nur bei **Rage** die id-tech-5-Engine verwendet. Für **Wolfenstein** bleiben wir bei der id-tech-4-Engine. Sie wurde ja schon für **Quake 4** (dt.) verwendet und wir haben einfach darauf aufgebaut und hatten feste Vorstellungen, was wir uns für **Wolfenstein** wünschen."

PC Games: Wie wird der Mehrspielerpart von **Wolfenstein** aussehen und vor allem: Wie wird die Paralleldimension darin implementiert?

Biessman: „Über den Mehrspielermodus möchte ich noch nicht viel verraten, hauptsächlich kümmern wir uns auch erst mal um den Einzelspielermodus. Aber Fans werden definitiv auf ihre Kosten kommen und auch die Schleier-Dimension wird darin eine Rolle spielen."

PC Games: Was ist mit Schloss Wolfenstein?

Biessman: „Ich kann weder bejahen noch verneinen, dass es ein Schloss im Spiel geben wird. Falls dem so ist, kann ich auch weder bejahen noch verneinen, ob es Wolfenstein oder ein anderes Schloss ist."

PC Games: Gibt es die Möglichkeit, dass ihr uns einen irgendwie gearteten Hinweis darauf gebt, wann das Spiel erscheinen wird? Zum Beispiel das Jahr?

Biessman: „Nun ja, das Wichtigste dabei ist: Die Qualität geht vor. Solange also irgendjemand bei dem Projekt noch unzufrieden ist, wird es nicht erscheinen. Ich muss also leider sagen ‚When it's done'."

PC Games: Glaubst du, das Spiel wird in Deutschland so funktionieren?

Biessman: Wir geben unser Bestes, eine Version zu programmieren, mit der die USK zufrieden ist, sodass das Spiel in Deutschland erlaubt wird.


ZAUBERER | Neben den typischen Standardsoldaten legen Sie sich auch mit diesen magiebegabten Fieslingen an.


BIZARR | Die Nazis führen auf der Suche nach der ultimativen Macht allerlei verrückte Experimente durch.

Sperrfeuer der Nazis, ohne dass die Nasen unsere Flucht aus der Deckung überhaupt bemerken. Noch bevor die braunen Schergen reagieren können, sind wir ihnen schon in die Flanke gefallen und räumen geschwind unter ihnen auf. Solche Manöver kosten allerdings eine gehörige Portion Amulett-Energie, sodass Sie nur wenig Zeit haben, Ihre Überlegenheit auszuspielen. Doch geschickt eingesetzt, rettet Sie die Fähigkeit immer wieder aus Situationen, die normalerweise einen garstigen Bildschirmtod zur Folge hätten. Denn meist erwartet Sie eine gewaltige Übermacht an Gegnern, gegen die Sie ohne Amulett wohl kaum eine Chance hätten.

Da Wolfenstein mit dem Okkulten spielt, dürfen Sie nicht nur mit Standard-Nazigegnern rechnen. Wie schon im Vorgänger experimentieren die Deutschen mit allerlei Gefährlichem herum und hetzen Ihnen dementsprechend modifizierte Monstrositäten auf den Hals. Genau das erleben wir, als wir nur einige Schritte später an einem verschlossenen Tor ankommen.

Mit einem gewaltigen Krachen bricht plötzlich ein stählernes Ungetüm durch die Wand und mäht mit seiner Strahlenkanone unsere Kollegen nieder! Später erfahren wir: Der Typ hört auf den Namen Para Trooper und ballert mit einer Partikelkanone. Dank seiner gepanzerten Rüstung und eines Schutzschildes kann der Dicke über unser kleines Gewehr nur lachen.

Auch hier hilft uns wieder der Schleier: Er zeigt uns, grell leuchtend, die Schwachstellen solcher Gegner! Mithilfe der Amulett-Kräfte stürzen wir uns auf den Soldaten, kombinieren mystische Fähigkeiten mit geballter Feuerkraft und unserer Schnelligkeit. Nach Minuten anstrengenden Kampfes bricht der gepanzerte Riese schließlich zusammen und hinterlässt uns seine Waffe, die wir uns sofort schnappen und damit unter den Nazis aufräumen. Der mächtige Schuss der Kanone fährt dabei butterweich durch Gegner und hinterlässt nur ein paar Aschehäufchen. Später können Sie diese Waffe auf dem Schwarzmarkt weiter aufrüsten.

Leider ist an dieser Stelle Schluss für uns. Unter Protest geben wir das Gamepad ab. Wir hätten gerne noch weitergespielt. Denn mit all den Dimensionsspielereien und verrückten Gegnern ist **Wolfenstein** alles andere als ein öder Standard-Ego-Shooter. ❑


MONSTRÖS | Das kugelige Ding im Vordergrund ist eines der Wesen, die Ihnen in der fremden Dimension begegnen.

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Wolfenstein ist mehr als pures Geballer. Zum Glück, denn sonst würde der Ego-Shooter kaum aus der Masse der ewig gleichen Action-Titel herausstechen. Die frischen Elemente wie die Schleier-Dimension und die abgedrehten Sci-Fi-Gegner lassen aber auf mehr hoffen als Genre-Einheitsbrei. Ebenso, dass Papa id software sehr genau zuschaut und sicher keinen Murks zulässt. Auch wenn die Grafik nun wirklich nicht mehr topaktuell ist. Ich hoffe, die Entwickler umschiffen die schwierigen USK-Hürden, die bei dieser heiklen Thematik sicher nicht gerade klein sind.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Raven Software**
ANBIETER: **Activision**
TERMIN: **„Wenn es fertig ist“**



GUT GESKRIPTET | Im Spielverlauf gibt es allerlei vorgegebene Sequenzen, welche die Entwickler aber glaubwürdig einsetzen, um das Geschehen voranzutreiben.

GROSSOFFENSIVE | Im Amerikanischen Bürgerkrieg erleben Sie auch ein paar größere Feuergefechte.

Klischee

Techland gibt ganz offen zu, dass es sich an Motiven bekannter Hollywood-Western bedient. Entsprechend typisch sehen die Charaktere aus.

Call of Juarez: Bound in Blood

Von: Sebastian Weber

Längst kein alter Hut – Techland hat sich für seinen Western-Shooter allerlei Neuerungen einfallen lassen.

Vergangene Ausgabe berichteten wir, dass Ubisoft den Nachfolger des Western-Shooters **Call of Juarez** namens **Bound in Blood** angekündigt hat. Teilweise mussten wir in dem Vorschau-Artikel noch Kaffeesatzleserei betreiben. Ende Februar lud uns der Publisher aber nach München ein, wo er Techlands staubige Ballerei präsentierte.

Wie im Vorgänger von 2006 schlüpfen Sie wieder in die Haut von zwei Charakteren, nämlich Ray und Thomas. Die unterscheiden sich abermals in der Spielweise, allerdings nicht mehr ganz so krass wie zuvor. Das zeigen uns die Entwickler auch direkt. Ray nutzt zwei Revolver und eine Metallplatte als „Rüstung". Thomas hat lieber ein Gewehr im Gepäck. Das kennen wir schon. Überarbeitet hat Techland den Konzentrationsmodus. In **Call of Juarez** konnten Sie diesen – von kurzen Aufladezeiten abgesehen – jederzeit nutzen. Dann verlangsamte sich das Spielgeschehen, die zwei Fadenkreuze von Rays Knarren wanderten übers Bild, per Mausklick feuerten Sie beide ab. In **Bound in Blood** füllt sich der Konzentrationsmodus auf, wenn Sie Gegner umpusten. Haben Sie den Zähler gefüllt, läuft ein Timer ab. Sie haben 60 Sekunden, den Konzentrationsmodus zu aktiveren. Dann geht das Spielchen wieder von vorne los.

Steuern Sie Ray, friert **Bound in Blood** das Spielgeschehen ein. Nun markieren Sie mit der Maus die Gegner oder Stellen, auf die Sie feuern möchten – unter Zeitdruck. Sobald sich die Welt weiterdreht, feuert Ray. Mit etwas Übung räumen Sie so auch große Gegnergruppen aus dem Weg. Bei Thomas läuft der Spezialfeuermodus ein wenig anders ab. Hier verlangsamen die Entwickler das Spiel nur und Thomas visiert automatisch Ziele in der Umgebung an. Die Schwierigkeit für Sie: Um die Betätigung des Abzugshahns zu imitieren, müssen Sie die Maus möglichst schnell von oben nach unten ziehen. Und das bei jedem einzelnen Schuss.

Beide Feuermodi hören sich nun so an, als wäre es mit ihnen kein Problem, die feindlichen Pistoleros wegzuknallen. Doch weit gefehlt. Denn zum einen steht der Konzentrationsmodus nur begrenzt zur Verfügung, zum anderen liest sich das Prozedere einfacher, als es beim Spielen auszuführen ist. So entstehen oft genug brenzlige Situationen, in denen Sie einer Übermacht schießwütiger Cowboys gegenüberstehen. Doch Techland hat sich für **Bound in Blood** noch ein praktisches Schmankerl einfallen lassen. Möchten Sie nämlich in Deckung gehen, braucht es nicht etwa eine bestimmte Taste und die richtige Stelle, sondern Sie laufen einfach auf das schützende Objekt der Wahl zu. Als Beispiel zeigt man uns einen Baum. Sobald die Spielfigur frontal gegen dessen Stamm läuft, schmiegt sich der Held an diesen und wird nicht mehr getroffen. Solange Sie nun in Richtung eines Gegners sehen, bleibt Ihr Charakter hinter der Deckung, er folgt im Exempel sogar der Rundung des Baumstamms präzise. Schauen Sie dann gezielt woandershin und betätigen eine Bewegungstaste, löst sich der


FILMREIF | Dank der **Chrome**-Engine 4 sieht **Bound in Blood** gut aus, bietet enorme Weitsicht und fühlt sich an wie ein Kinostreifen.


DUALFEUER | Mit seinen zwei Knarren ballert sich Ray ohne ernste Probleme durch die Levels.


LABYRINTH | Zu Beginn finden Sie sich im Krieg wieder und knallen sich erst einmal durch Schützengräben. Das wirkte ein wenig eintönig.


VORSICHTIG | Spielen Sie Thomas, sollten Sie nicht vorpreschen. Er trifft dafür auf Entfernung gut.

Held wieder von dem Objekt und das Abenteuer geht weiter. Intuitiver kann ein Deckungssystem gar nicht gestaltet sein.

Dann zeigt uns Techland, wie die Duelle in **Bound in Blood** funktionieren. In **Call of Juarez** waren diese zu einfach: Pistole ziehen, das Fadenkreuz auf den Gegner platzieren, abdrücken, fertig. Das war wenig herausfordernd. Für **Bound in Blood** setzen die Entwickler auf Spannung. Ihr Charakter und sein Gegner stehen sich gegenüber, Ihre Spielfigur sehen Sie von hinten. Nun tänzeln beide nach links oder rechts. Ihre Feuerhand bewegen Sie mit der Maus. So können Sie Ihren Gegner verunsichern, indem Sie antäuschen, den Revolver zu ziehen. Aber auch der umgekehrte Fall mag eintreten. Auf einen Countdown verzichten die Entwickler, sodass Sie in **Bound in Blood** wirklich darauf achten müssen, wann Ihr Gegner Anstalten macht, seine Knarre zu ziehen. Und genau in diesem Moment sollten Sie schneller sein. Das alles sah tatsächlich in den gezeigten Showdowns deutlich spannender und filmähnlicher als im Vorgänger aus.

Die aktuelle **Chrome**-Engine 4 taucht das Spielgeschehen dazu noch in wunderhübsche Landschaften, vollgepackt mit Details (etwa Spinnen, welche die Baumrinde entlangkrabbeln), die jedoch sicherlich hardwarehungrig ausfallen. Aber optische Qualität hat nun einmal ihren Preis. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber

Versprechen können Entwickler vieles. Aber wir wissen ja: Entscheidend ist auf dem Platz. Nachdem ich **Bound in Blood** in Bewegung gesehen habe, kann ich ruhigen Gewissens sagen, dass dieser Shooter viel Potenzial hat. Auch wenn sich Techland aus der Hollywood-Klischee-Kiste bedient, die Schießereien, Duelle und Landschaften sehen so aus, wie man sich einen Western vorstellt.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Techland**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **Herbst 2009**

INTERVIEW MIT **PAWEL MARCHEWKA**, GESCHÄFTSFÜHRER TECHLAND

„Wir wollen die Steuerung möglichst intuitiv gestalten."

PC Games: Euer Deckungssystem wirkt sehr durchdacht. Wie steht es eigentlich mit zerstörbaren Objekten? Können Gegner mir meinen Schutz zerschießen?

Marchewka: „Wir haben jede Menge zerstörbare Gegenstände in den Levels, aber eher Dinge wie Laternen oder Ähnliches. Deckungsobjekte wie Kisten, Palisaden und so weiter lassen wir absichtlich außen vor, wir wollen den Spieler nicht zu sehr unter Druck setzen."

PC Games: Und was kannst du uns zu den Gegnern erzählen? Wie verhalten die sich?

Marchewka: „Zuallererst einmal: Du triffst eigentlich nur auf menschliche Widersacher und da vor allem auf Soldaten, Indianer, Revolverhelden und Banditen. Alle Genannten nutzen unterschiedliche Taktiken. Die Soldaten etwa folgen ihren Befehlen, greifen dich eher frontal an. Ganz anders die Banditen. Die flankieren dich dauernd, versuchen dich abzulenken und nutzen andere fiese Tricks. Die Indianer dagegen verstecken sich im Unterholz und überraschen dich. Überhaupt sind sie viel flinker als die anderen. Es wird also nicht langweilig."

PC Games: In **Call of Juarez** gingen die Schießprügel irgendwann kaputt. Das nervte teilweise gewaltig. Müssen wir uns auf solche Frustmomente wieder einstellen?

Marchewka: „Nein, in **Bound in Blood** nehmen die Waffen keinen Schaden mehr, wenn du sie benutzt. Das war in der Tat für viele Spieler verwirrend und nervig. Außerdem haben wir so viele andere coole Elemente im Spiel, dass wir das nicht mehr brauchen. Aber zu den Waffen: Man erhält schon noch verschiedene Waffen im Spiel, die wir in Güteklassen einteilen. Die unterscheiden sich in Größe und Genauigkeit."

PC Games: Die Steuerung klingt interessant, besonders dass man den Abzugshahn mit der Maus betätigt. Dürfen wir da noch mehr erwarten?

Marchewka: „Ja, da sind wir gespannt, wie es die Spieler annehmen. Wir wollen die Steuerung möglichst intuitiv gestalten. Abgesehen vom genannten Beispiel musst du auch beim Lassowerfen mit der Maus einen Kreis beschreiben. Also ganz so, wie man es von Lassowerfern kennt. Das wird spaßig ..."

Operation Flashpoint: Dragon Rising

Von: Toni Opl

„Näher am Krieg, als man sein möchte" – Codemasters setzt erneut auf Ultra-Realismus.

Brant Nicholas, Leitender Produzent, lässt gleich zu Beginn der Präsentation keinen Zweifel an der Authentizität seines jüngsten Projekts: „Stellen Sie sich erneut auf eine intensive Erfahrung ein, bei der jeder einzelne Schuss tödlich sein kann. Operation Flashpoint: Dragon Rising bringt Sie näher an den Krieg, als Sie jemals sein möchten!"

Es ist Anfang März und wir sitzen zusammen mit weiteren europäischen Pressevertretern in einem der Meeting-Räume von Codemasters in Warwickshire, etwa eine Autostunde von der britischen Hauptstadt entfernt. Auf dem Tisch vor uns: zahlreiche Kunststoff-Replika diverser Sturmgewehre, Patronenhülsen jeden Kalibers und mehrere Handgranatenattrappen. Das Waffenarsenal impliziert, dass die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht haben.

Die wichtigsten Fakten zum Spiel – per Beamer auf eine Leinwand projiziert – lesen sich nicht minder beeindruckend. Von einer „lebensnahen Kampferfahrung", dem „bis dato zugänglichsten, eindringlichsten und fesselndsten Sandbox-Kriegsspiel" sowie der „größten militärischen Spielzeugkiste aller Zeiten" ist hier die Rede. Große Marketing-Worte, von deren Wahrheitsgehalt wir uns bei der bevorstehenden Anspiel-Session noch selbst überzeugen werden.

Ortswechsel! Operation Flashpoint: Dragon Rising entführt den Spieler auf die 220 Quadratkilometer große, zur Russischen Föderation gehörende Insel Skira. Aufgrund riesiger Ölvorkommen steht das Eiland an der Schwelle zum Krieg. Als eine Division der chinesischen Volksarmee einmarschiert, starten die USA einen Vergeltungsschlag gegen die Besatzer. Ziel ist die Lösung des Konflikts, ehe die Supermächte in eine globale Krise schlittern.

Die Kampagne lässt sich dabei aus zwei Perspektiven erleben: einmal als Infanterist, der direkt an der Front kämpft und viel Unterstützung durch eigene Truppen genießt. Alternativ schlüpfen Sie in die Tarnklamotten eines Spec-Ops-Elitesoldaten und operieren hinter feindlichen Linien.

Auf dem Schlachtfeld bleibt die Vorgehensweise gänzlich Ihnen überlassen. Bei einer derart großen Spielwelt, 50 Fahrzeugen, mehr als 70 aktuellen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, einem realistischen Tag-Nacht-Zyklus, dynamischen Wettereffekten und einem Ihnen unterstellten Fireteam dürften die Möglichkeiten geradezu unendlich sein.



KNIFFLIG | Das Zielen über Kimme und Korn erfordert ein ruhiges Händchen.

KRIEGSBERICHT

Das komplette Spiel präsentiert sich stark farbreduziert. Als visuelle Vorbilder dienten u. a. Dokumentationen und Hollywood-Blockbuster.

Fakt aber ist: Möchtegern-Rambos, die ihre KI-Kumpels allzu gern am Startpunkt abstellen und als Einzelkämpfer losziehen, werden schneller ins Gras beißen, als sie ihre Knarre entsichern können. Vielmehr gilt es, natürliche Deckung auszunutzen, feindliche Stellungen geschickt zu flankieren und mit Sperrfeuer einzudecken. Teamwork zählt! Und das lässt sich noch immer am besten im Vier-Spieler-Koop-Modus bewerkstelligen, nach Aussage der Entwickler das Herzstück des Spiels.

Die künstlerische Gestaltung von **Dragon Rising** ist an aktuelle und historische Kriegsreportagen, Dokumentationen und Hollywood-Blockbuster wie **Der Soldat James Ryan** oder **Black Hawk Down** angelehnt. Von diesen Filmen stammt auch der farblose Look mit den hohen Hell-Dunkel-Kontrasten.

Weitere audiovisuelle Details, von denen wir uns bereits selbst ein Bild machen konnten: Der Spieler wird von der tief stehenden Sonne extrem geblendet, dicke Rauchschwaden verdunkeln nach schweren Explosionen minutenlang den Himmel, Waffen und Fahrzeuge verschmutzen im Dauereinsatz. Ferner schlagen Kugeln erst mit einem dumpfen „Fump!“ ein, ehe (oder falls) man überhaupt den eigentlichen Schuss hört. Und: Je höher Sie sich in den Bergen befinden, desto spärlicher werden Umgebungsgeräusche.

Genug der grauen Theorie, jetzt wird es ernst. Wir starten selbst in eine Mission, trotz PC-Version mit einem Microsoft-Gamepad im Anschlag. Unser Auftrag: zwei gegnerische Camps ausradieren! Wir orientieren uns kurz, hechten über eine Anhöhe in Deckung und kundschaften die erste Feindbasis aus. Wir zählen vier bis fünf Wachposten, die bereits in Alarmbereitschaft zu stehen scheinen. Ein Frontalangriff wäre glatter Selbstmord, also beordern wir unser Team durch das Tal in eine Deckung hinter einem großen Felsen auf neun Uhr.

Wie das funktioniert? Ganz einfach! Wir zielen mit dem Fadenkreuz auf den gewünschten Fleck und aktivieren per Schultertaste das kontextsensitive Quick-Command-Menü. Kurz darauf erhalten wir per Funk die Nachricht, dass unsere Jungs ihre Position bezogen haben. Wir visieren nun die Gegner an, drücken erneut die Command-Taste und geben per Digi-Kreuz den Befehl „Sperrfeuer“. Und während der Feind ordent-

INTERVIEW MIT **BRANT NICHOLAS**

„Eine Mission spielt sich jedes Mal anders.“

PC Games: Was hat die PC-Fassung den Konsolenversionen voraus?
Nicholas: „Zum einen den Missions-Editor, zum anderen gibt es eine höhere maximale Spieleranzahl im Online-Versus-Modus, nämlich 32 statt 16 Spieler. Hinzu kommen ein paar zusätzliche Grafikoptionen.“
PC Games: Die KI soll sich bei jedem Neustart einer Mission anders verhalten. Was genau können wir da erwarten?
Nicholas: „Selbst wenn Sie wie ein Roboter zweimal genau gleich vorgingen, würde die Gegner-KI aufgrund der ihr zugrunde liegenden Routinen anders agieren. Wie beim American Football wählt sie stets zwischen drei bis fünf verschiedenen ‚Plays‘, die mit unterschiedlich hoher Wahrscheinlichkeit vorkommen. Somit spielt sich eine Mission bei jedem neuen Versuch anders.“
PC Games: Wie funktioniert das Rücksetz- und Speichersystem?
Nicholas: „In der Kampagne wird der Spieler nach einem Bildschirmtod zum letzten Safepoint zurückgesetzt, den er aktiviert hat. Wer es sich besonders schwer machen will, kann eine Mission aber auch ganz ohne das Aktivieren von Safepoints spielen. In der Koop-Kampagne werden gefallene Spieler beim nächsten Safepoint wiederbelebt.“
PC Games: Wird sich das mitgeführte Equipment auf die Bewegungsfähigkeit des Spielers auswirken?
Nicholas: „Ja. Das Gewicht der ausgewählten Waffen und Ausrüstungsgegenstände bestimmt Agilität und Ausdauer. Allerdings spielt auch die gewählte Charakterklasse eine Rolle. Spec-Ops-Soldaten durchlaufen ein deutlich härteres Training als Marines und haben daher eine bessere Kondition. Solche Details haben wir integriert!“



Brant Nicholas ist Leitender Produzent bei Codemasters.

HELI-STEUERUNG | „Herausfordernd, aber nicht unmöglich“, lautet hier die Devise der Entwickler.

▲ **FIRETEAM** | Sie sollten Ihre Jungs stets geschickt einsetzen. Flankenmanöver und Sperrfeuer setzen den Feind meist gut unter Druck.

▶ **IM VISIER** | Panzer dürfen Sie nicht nur selbst steuern, sie müssen auch welche per Raketenwerfer zerstören.

EGO-ISTISCH!

Für Operation Flashpoint: Dragon Rising setzt Codemasters auf eine Weiterentwicklung der hauseigenen EGO Engine.

Frühere Versionen der EGO-Technologie kamen bereits in den beiden Codemasters-Rennspielen **Colin McRae: DiRT** und **Race Driver: GRID** zum Einsatz. Scheinbar ist das Code-Grundgerüst flexibel genug, um auch einen derart extremen Genre-Wechsel erfolgreich zu meistern. Dazu die Entwickler: „Die Rendering- und Audio-Funktionen der Engine machen dem Spieler klar, was es bedeutet, wenn keine zehn Meter entfernt eine 80-mm-Mörsergranate einschlägt!“

lich abgelenkt ist, können wir die „Tangos" seelenruhig von unserer erhöhten Position aus erledigen.

Weiter zu Camp Nummer 2. Wir hechten durch den dichten Wald. Plötzlich schlagen um uns herum überall Kugeln ein, wir schmeißen uns sofort in den Dreck. Tiefste Gangart. Dummerweise können wir den Feind nicht erkennen. Der Kompass zeigt aber anhand von drei roten Punkten deren grobe Richtung an. Eine Spielhilfe, die man laut Nicholas auch deaktivieren kann.

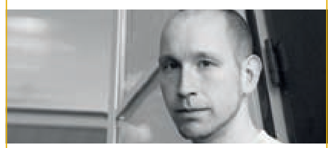
Da wir mit Quick-Command hier nicht weiterkommen, wechseln wir auf die Übersichtskarte und befehligen unser Team von dort aus. Das funktioniert im Prinzip genauso. Wir „zielen" auf die roten Punkte, also den Feind, und wählen „Angreifen". Die Jungs geraten in ein heftiges Feuergefecht, werden teilweise verletzt. Mist!

Wir stürmen auch los, erkennen im Dämmerlicht aber kaum etwas und schalten den Restlichtverstärker ein. Da! Zwei Feinde im Dickicht! Wir drücken ab, sie gehen zu Boden. Plötzlich mehrere Einschläge, es erwischt uns. Schwer verwundet schmeißen wir uns wieder ins Gras und ballern grob in die Richtung, aus der die Schüsse kamen. Der letzte Tango stürmt achtlos auf uns zu und rennt direkt in unseren Kugelhagel. Mission erfolgreich! Wenn auch nur äußerst knapp.

Unser Fazit: Mann, ist das realistisch! Genau so, wie wir es von Operation Flashpoint erwarten. ❑

ERSTEINDRUCK

Toni Opl



Die kurze Probemission hat mich unglaublich gefesselt. Leider war das aber nur ein sehr kleiner Teil des Spiels. Dinge wie das Ballistik-Modell (selbst Querschläger sind tödlich!) und das Befehlssystem funktionierten schon richtig gut, viele andere Features waren allerdings noch gar nicht integriert. Codemasters hat sich viel vorgenommen … und noch viel zu tun!

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Codemasters
ANBIETER: Codemasters
TERMIN: Sommer 2009



◀ **GESCHULTERT** | Jede Waffe und jeder Ausrüstungsgegenstand ist auch tatsächlich an den Spielermodellen zu erkennen. Es gibt keine „Magic Pocket".

▼ **TEAM-INFO** | Die Anzeige links oben gibt Auskunft über den Status unserer Kameraden. Noch sind alle wohlauf.



FUHRPARK | 50 Vehikel sollen für eine Menge spielerischer Abwechslung sorgen.

INTERVIEW MIT **SION LENTON**

„Ein Assist-System hilft Einsteigern."

PC Games: Dragon Rising ist komplett auf Realismus ausgelegt. Werden Fahrzeuge auch einen begrenzten Spritvorrat haben?
Lenton: „Nein, so weit sind wir nicht gegangen. Aber das ist tatsächlich eine coole Idee. Allerdings gibt es durchaus realistische Schäden wie platte Reifen oder einen defekten Motor. Der Spieler kann und muss solche Pannen beheben. Darüber hinaus haben wir viel Wert auf unterschiedliches Fahrverhalten gelegt. Ein dicker Hummer wird sich daher anders steuern als ein Jeep oder Truck."



Sion Lenton ist Ausführender Produzent bei Codemasters.

PC Games: Wird das Spiel Genre-Neulingen irgendwie unter die Arme greifen?
Lenton: „Wir haben ein mehrstufiges ‚Assist'-System – unter anderem mit einer Zielhilfe und reduziertem Trefferschaden. Darüber hinaus stehen separate Tutorials zur Verfügung. Sie können beispielsweise jederzeit Heli-Flugstunden nehmen oder den Umgang mit dem Javelin-Raketenwerfer üben."
PC Games: Befinden sich Zivilisten auf der Insel?
Lenton: „Nein. Die sind alle geflüchtet, hehe."
PC Games: Werden Online-Spiele regional begrenzt sein?
Lenton: „Nein, wir werden weltweite Server haben."
PC Games: Wie funktioniert die Kommunikation online?
Lenton: „Per ‚Quick-Command' kann man blitzschnell vorgefertigte Befehle erteilen. Der Sprach-Chat unterliegt der militärischen Befehlskette. So kann beispielsweise ein Squad-Leader nur mit seinen ‚untergebenen' Fireteam-Anführern direkt kommunizieren. Genau wie im Feld!"

SEEKRIEG 1 | Auf dem Wasser bekämpfen sich Kreuzer und Schlachtschiffe. Der Krieg tobt!

SEEKRIEG 2 | Unter der Oberfläche lauert unser U-Boot. Feind erspäht, Torpedo losgeschickt!

SEEKRIEG 3 | Das feindliche Schiff hat keine Chance. Der Torpedo versenkt den Kahn.

LUFTSCHLACHT | Auch ins Flugzeug-Cockpit steckt Sie das Spiel. Heiße Dogfights warten.

Battlestations: Pacific

Von: Christian Schlütter

Rückkehr an die Pazifik-Front. Diesmal mischen die Japaner kräftig mit.

BESSER MACHEN

Was bei Battlestations: Midway nervte – und ob es besser wird!

1. Missionen unausgewogen
PC Games meint: Die Vorschau-Version hatte faire Missionen. Keine war zu schwer oder zu leicht.

2. Schlechte Steuerung
PC Games meint: Auch in **Pacific** ist die Maussteuerung noch hakelig. Da muss Eidos noch mal ran. Die neuen Menüs gefallen uns.

3. Miese künstliche Intelligenz
PC Games meint: Während die Computergegner im ersten Teil immer gleich vorgingen, lernt die KI von **Pacific** schnell hinzu.

Eidos lässt den Krieg im malerischen Pazifik wieder entbrennen. Ende April erscheint der Nachfolger des Strategie-Action-Mix **Battlestations: Midway**. Anhand einer frühen Vorschau-Version konnten wir uns jetzt überzeugen, dass der neue Teil nicht nur die Grafik-Turbinen aufdreht, sondern auch in Sachen Gameplay einen Torpedo in der Röhre hat.

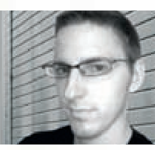
Pazifische Ruhe haben die Entwickler über das Spielprinzip gelegt. Denn daran hat Eidos Hungary wenig geändert. Noch immer befehligen Sie Kreuzer, Flugzeugträger, Bomber und Jäger in ausgedehnten Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges. Mit einem simplen Klick springen Sie an das Steuer jeder einzelnen Einheit, um selbst in das Kampfgeschehen einzugreifen. Wer lieber das große Ganze im Blick hat, wechselt auf eine spezielle Karte, auf der Sie Ihren Mannen rudimentäre Anweisungen wie „Angreifen" oder „Bewegen" geben. Unterschied zum Vorgänger: Über ein kleines, rundes Menü dürfen Sie alle Befehle, die Sie sonst nur auf der Übersichtskarte gegeben haben, auch vom Cockpit aus anordnen. So wird das Spiel weitaus dynamischer und der lästige Wechsel zwischen Strategie- und Actionteil entfällt. Hinzu kommen auch Landeoperationen. Viele Missionen verlangen nämlich, dass Ihre Landeboote Einheiten auf Inseln absetzen, um Flugfelder oder Basen einzunehmen.

Ruhig und gemächlich geht es sicher nicht zu in **Battlestations: Pacific**. War **Midway** noch allein auf die Perspektive der Amerikaner beschränkt, schlüpfen Sie jetzt auch in die Soldatenstiefel der Japaner. Sie greifen zunächst Pearl Harbor an, stellen sich dann der alliierten Pazifik-Flotte und unterwerfen Midway. Zusammen mit der neuen US-Kampagne kommt der Einzelspielerteil nun auf 28 Missionen. Dem Fuhr- und Flugpark aus **Battlestations: Midway** fügt Eidos eine ganze Reihe neuer Vehikel aus dem Reich der aufgehenden Sonne hinzu. Da dürfen natürlich auch Kamikaze-Angriffe nicht fehlen. Als Amerikaner wehren Sie solche Selbstmordkommandos im Singleplayer ab. Als Lebensmüder dürfen Sie nur aufseiten der Japaner im Mehrspieler-Modus in den Kampf ziehen. Der bekommt übrigens fünf neue Varianten spendiert (darunter ein strategischer, bei dem Sie Punkte an Land einnehmen) und spielt sich wie schon im Vorgänger flotter und spaßiger als die Einzelspieler-Missionen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter





Die Ungarn scheinen sich die Mängelliste des ersten **Battlestations**-Spiels genau angesehen zu haben. Es fällt auf, dass Schwächen ausgebügelt und Stärken konsequent weiterentwickelt wurden. Die Nische für den unterhaltsamen Mix aus Strategie und Action ist größer geworden. Schon in der frühen Version machte das Spiel mehr Spaß als viele Titel, die sich nur auf ein Genre beschränken.

GENRE: **Actionspiel**
ENTWICKLER: **Eidos Hungary**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **15. Mai 2009**

Von: Alexander Frank

Es spielt sich sehr flott, fühlt sich gut an – und es ist kostenlos!

HOL DAS TAXI! | Diese Szene zeigt einen Nahkampf mitten in einem Gefecht in einem Wohngebiet.

◀ **DACH-GESCHOSS** | Das Team der Anti-Terror-Einheit liefert sich auf dem Dach eines Hauses ein Gefecht mit den Rebellen des Syndikats.

▶ **EMOTIONEN** | Die **Unreal**-Engine 3 sorgt für eine realitätsnahe Darstellung der Spielcharaktere.

Parabellum

Fünf Uhr morgens zeigte der Wecker an, als wir zur Präsentation von **Parabellum** ins baden-württembergische Villingen-Schwenningen aufbrachen. Und mehr als fünf Stunden dauerte die Fahrt. Als wir beim Entwickler Acony eintrafen, waren unsere Augenringe so groß wie Hula-Hoop-Reifen. Doch unsere Müdigkeit verflog bereits in den ersten Spielminuten.

Im Jahr 2018 liefern sich in **Parabellum** zwei große Parteien einen heftigen Kampf: das Syndikat, eine auf Chaos und Zerstörung spezialisierte Rebellengruppe, sowie die Anti-Terror-Organisation, die ebenjenes Chaos beseitigt. Wir schlüpften in die Rolle der Verbrechensbekämpfer. Ziel unserer fünfköpfigen Truppe in einem Hafen von New York: ein Kommunikationsgerät aufstellen und es vor ebenfalls fünf Rebellen verteidigen. Was sich nach **Counter-Strike (dt.)** anhört, spielt sich auch ähnlich wie der Klassiker. Das Gerät schnappen, es auf einem der beiden markierten Plätze aufstellen und die anrückenden Gegner eine Zeitlang mit Waffengewalt zurückdrängen. Nur gibt es am Ende der Runde keine Explosion, sondern einen Verbindungsaufbau. Die Rebellen müssen indes das installierte Gerät ausschalten.

Die angenehm flotten und selten in Hektik ausartenden Partien sind aber kein bloßer Abklatsch bekannter Mehrspieler-Shooter. Hier gibt es mehr – etwa Rollenspiel-Elemente. Wer einen Kontrahenten trifft, sieht einen Schriftzug über dessen Kopf aufsteigen, zum Beispiel „2 XP". Hierbei handelt es sich um Erfahrungspunkte, die eine Leiste am unteren Bildschirmrand füllen und Ihre Spielfigur Level für Level aufsteigen lassen. Auf diese Weise schalten Sie neue Waffen, Rüstungen oder aber optische Spielereien wie eine Gesichtsbemalung frei. Stichwort Optik: Hier gibt es zwei erwähnenswerte Punkte. Zum einen setzt in **Parabellum** die **Unreal**-Engine 3 das New York anno 2018 recht imposant in Szene. Zum anderen dürfen Sie sehr tief in die Gestaltung Ihres Charakters eingreifen: Für Gesicht, Weste, Hose, Armschützer, Handschuhe und Co. stehen sehr viele Modelle zur Auswahl. Die Entwickler beziffern die Zahl der möglichen Kombinationen auf über 1,2 Millionen – unglaublich!

In unserem Vortext fiel das Wort „kostenlos". Die Macher werden das Spiel tatsächlich für lau veröffentlichen. Aber auf Wunsch erwerben Sie in einem programminternen Shop Spielgegenstände für echtes Geld. Doch keine Sorge: Auf unsere Nachfrage hin versicherte Acony, dass es keine käuflichen Gegenstände geben wird, die einem zahlenden Spieler Vorteile wie stärkere Waffen oder Ähnliches verschaffen. Vielmehr handelt es sich um kleinere Spielhilfen, zum Beispiel schnelleren Levelaufstieg. Klingt vielversprechend! ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank



Die Macher verwenden sogenannte „prozedurale Texturen". Sprich: Sämtliche Grafiken liegen nicht in Bildform vor, sondern als ein spezieller Code. Das spart Speicherplatz – das fertige Spiel soll nur rund 500 Megabyte wiegen. Ob es deshalb zu grafischen Einbußen kommt, zeigt sich im Herbst. Da die von uns gespielte Fassung optisch erst zu 60 Prozent fertig war, können können wir es noch nicht abschätzen.

GENRE: **Mehrspieler-Shooter**
ENTWICKLER: **Acony GmbH**
ANBIETER: **K2 Networks**
TERMIN: **3. Quartal 2009**

Von: Sebastian Stange

Die Revolution tobt auf dem Mars. Sprengen Sie das Establishment! Und das ist wörtlich gemeint!

IMPROVISIERT | Ihre ersten Waffen sind modifizierte Werkzeuge wie dieses „Schweißgerät".

Red Faction: Guerrilla

In den ersten beiden **Red Faction**-Spielen konnten Sie den Boden und manche Wände durch Sprengstoffe verformen. Diese „GeoMod-Engine" entpuppte sich jedoch als zweischneidiges Schwert. Denn das lineare Leveldesign schob dem Spieltrieb der Gamer einen Riegel vor. Für den dritten Teil serviert das Team neue Ansätze, die frischen Wind in die Serie bringen sollen. Die erste Innovation stellt die neue Zerstörungs-Engine dar, die diesmal ausschließlich Gebäude betrifft. Die nutzen Sie in der Rolle von Alec Mason, seines Zeichens Abbruchexperte auf dem Roten Planeten. Mithilfe ferngesteuerter Ladungen und Ihres Vorschlaghammers bringen Sie allerlei Bauwerke zu Fall. Im Gegensatz zu allen anderen Spielen reißen Ihre Aktionen Wände und Decken genau da ein, wo Explosionen oder Hammerschläge landen. Um ein mehrstöckiges Gebäude zu fällen, legen Sie die tragenden Stahlelemente frei und kappen nach und nach alle statisch wichtigen Träger. Irgendwann ächzt und kracht das Bauwerk und stürzt schließlich herrlich realistisch in sich zusammen.

Das brachte Probleme für die Entwickler. „Mit den Trümmern, die überall um den Spieler herum zu Boden fallen und ihn auch verletzen können, war die Ego-Perspektive nicht mehr brauchbar. Wir mussten die Third-Person-Ansicht wählen, damit man Überblick hat und vor allem viel von der tollen Zerstörung sehen kann", erklärt Producer Rick White nach unserer ausführlichen Anspiel-Sitzung. In der Tat ist das Spiel im Vergleich zu seinen Vorgängern kaum wiederzuerkennen. Denn auch die linearen Levels sind einer offenen Spielwelt gewichen. Terraforming sei Dank können Menschen auf der Marsoberfläche leben. Dieser Kniff erlaubte es den Designern, eine riesige Spielwelt aus sechs großen Zonen zu erschaffen, ohne in allzu große Logik-Lücken zu tappen. Es gibt Wüsten, Schneelandschaften und sogar ein wenig Flora. Zudem ist der Mars bebaut – mit Kraftwerken, Wohnsiedlungen, Hochhäusern oder Armee-Stützpunkten. Diese Legoland-Idylle dürfen Sie nach Herzenslust in Schutt und Asche legen.

Ihr explosiver Freiheitskampf wird durch die Ermordung Ihres Bruders motiviert, der sich trotzig der Earth Defence Force widersetzte. In den 50 Jahren seit dem Finale des ersten Teils mauserte sich die EDF vom Befreier zum Unterdrücker. Ihr Einstieg in die Rebellengruppe Red Faction geschieht fast schon unfreiwillig: Sie werden ohnehin von der EDF gesucht und wählen lediglich zwischen sicherem Tod und aktivem Widerstand. Ab dieser Stelle lässt Ihnen das Spiel relativ viel Spielraum, wie Sie die Revolution genau in die Tat umsetzen. Sie können im Galopp durch die Story-Missionen hetzen, doch sehr viel mehr Spaß – so empfanden wir das zumindest – macht das freie Erkunden der Spielwelt. Über diverse Aufträge stolpern Sie dabei ganz nebenbei. Wenn Sie beispielsweise auf wichtige Anlagen der EDF stoßen, sollten Sie zum Sprengsatz greifen und die entsprechenden Gebäude vernichten. Dadurch sinkt der Einfluss der Unterdrücker im je-

DIE ENTWICKLER

In der verschlafenen Kleinstadt Champaign, mitten im Niemandsland von Illinois, sitzt Volition Inc. und entwickelt Videospiele.

Als Parallax-Software, Entwickler der **Descent**-Spiele, 1997 in zwei Teile gespalten wurde, war das die Geburtsstunde von Volition. Das Studio blieb zunächst seinen Wurzeln treu und entwickelte mit **Descent: FreeSpace** (1998) und **FreeSpace 2** (1999) zwei gelungene Space-Shooter.



Doch dann lockte die Konsole und das Team startete mit der Entwicklung für Sonys PlayStation 2. Das erste Ergebnis war 2001 das Rollenspiel **Summoner**, das gute Kritiken erntete. Neben der **Red Faction**-Serie folgten in den nächsten Jahren **Summoner 2** (2002) und eine indizierte Filmumsetzung (2005). Bis auf den zweiten **Summoner**-Teil erschienen alle Spiele irgendwann für den PC. Im Jahr 2006 brachte das Team den dreisten **GTA**-Klon **Saint's Row** exklusiv auf die Xbox 360. Der Nachfolger folgte 2008, diesmal auch für die PS3 und jüngst für den PC. Nachdem nun selbst **Red Faction: Guerrilla** ein Open-World-Spiel ist, dürften die nächsten Projekte ähnlichen Konzepten folgen. Ein dritter **Saint's Row**-Teil ist nahezu garantiert und im Interview mit Producer Rick White fiel folgende Andeutung: „Wir haben diese tolle Zerstörungs-Engine … die wollen wir weiter nutzen!"

ROTE WELT | Jede der sechs Zonen besitzt einen eigenen Architektur-Stil.

KANONENFUTTER | Ihre Gegner nutzen teilweise sogar Sprengstoff, um Ihre Deckung zu vernichten.

KUGELFANG | Das Deckungssystem erscheint angesichts der zerstörbaren Wände unsinnig, jedoch ist es gegen normale Gegner äußerst effektiv.

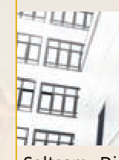
weiligen Abschnitt – eine wichtige Voraussetzung für dessen Befreiung. Spontane Rebellen-Aktionen, die Ihnen des Öfteren über Funk nahegelegt werden, können Sie beherzigen oder ohne große Sanktionen ignorieren. Wenn Sie an einem solchen Angriff teilnehmen, Geiseln retten oder Konvois stoppen, ernten Sie Geld und steigern die Moral der Revoluzzer. Die unterstützen Sie dann spontan in Gefechten und in Versorgungskisten steckt fortan mehr Munition.

Zwar wirkt die Spielwelt trist – die anspruchsvolle Zerstörungs-Engine verbraucht offensichtlich viele Ressourcen –, doch das grundlegende Gameplay birgt enormes Unterhaltungspotenzial. Wir hätten auch gänzlich ohne die Missionen Spaß an der genialen Zerstörungsorgie gehabt. Die Aufträge versuchen, ein möglichst abwechslungsreiches Spielgeschehen zu bieten. Wir bedienten ein Geschütz an Bord eines Wüstenbuggys, lenkten einen gepanzerten Jeep durch Sendemasten der EDF oder schalteten Scharfschützen in einem Wohnviertel aus. Bei manchen Zielen steht Ihnen frei, welchen Weg Sie für deren Erfüllung wählen. Sie können auf konventionelle Waffen, das Zerstören von Gebäuden oder gar Hinterhalte setzen. Uns passierte es aber oft, dass unsere Pläne von der unberechenbaren Zerstörung zunichte gemacht wurden. Denn auch die EDF-Truppen sprengen sich hren Weg frei und auch Kollateralschäden lassen sich schwer vermeiden. Zücken Sie nämlich den Raketenwerfer oder das alles zersetzende Nano-Gewehr, kann es passieren, dass Sie einen Rebellen treffen. Das senkt die Moral im jeweiligen Abschnitt. Neustarts sind in **Red Faction: Guerrilla** an der Tagesordnung. Das kann frusten, aber auch extrem motivieren. ❑

AN IHRER SEITE | Herrscht unter den Rebellen eine gute Moral, bekommen Sie spontanen Feuerschutz.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange





Seltsam. Die Story von **Red Faction: Guerrilla** wirkt verbraucht, die Gegner im Spiel sind ziemlich langweilig und auf dem Mars sieht es öde aus. Und doch hatte ich einen Heidenspaß beim Zocken. Schönheit und Reiz des Spiels entfalteten sich, als ich die grauen Fabriken und Stützpunkte in Schutt und Asche legte. Welch ein Spaß! Ich bin jetzt schon verliebt – egal, was da noch kommt!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Volition**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **Juni 2009**

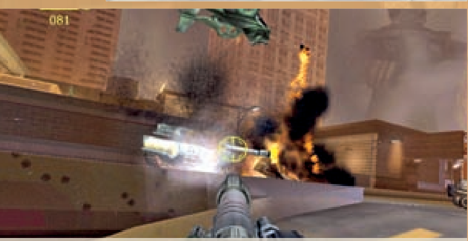
RED FACTION II

In Red Faction: Guerrilla erleben Sie nicht die erste Revolution auf dem Mars. Die tobte bereits 2002 auf der PS2 und kurze Zeit später auch auf dem PC.

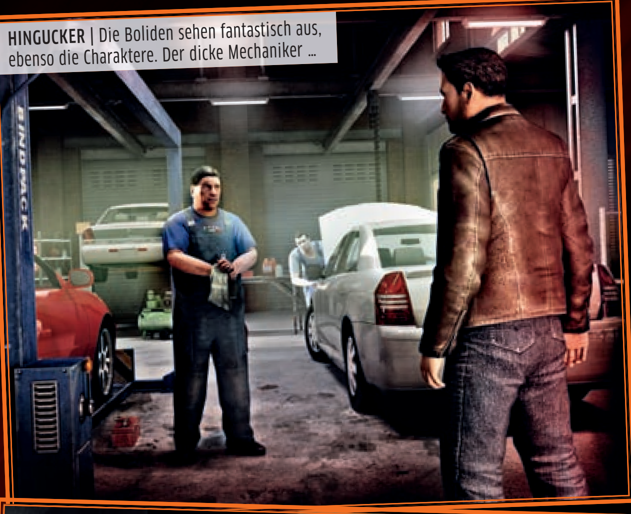


ÜBERNATÜRLICH | Im Spielverlauf des zweiten Teils bekamen Sie es mit Supersoldaten zu tun.

Red Faction II bot eine große Missionsvielfalt und die Geo-Mod-Engine, mit der sich Wände und der Boden aus dem Weg sprengen ließen. Jedoch wurden solche Aktionen nur an wenigen Stellen verlangt und der Shooter bot abgesehen davon nur Standardkost und veraltete Technik.



KABUMM | Zwar gab es Ballerkost ohne Ende, dennoch war **Red Faction II** – zumindest in der PC-Version – kein wirklich gutes Spiel.



HINGUCKER | Die Boliden sehen fantastisch aus, ebenso die Charaktere. Der dicke Mechaniker ...



DIALOG | ... gibt uns ein Bier aus. **2 Days to Vegas** lebt von authentischen Szenen.





SCHMERZHAFT | Die Geschichte handelt von Gewalt und Feindschaft. Sie stecken mittendrin.

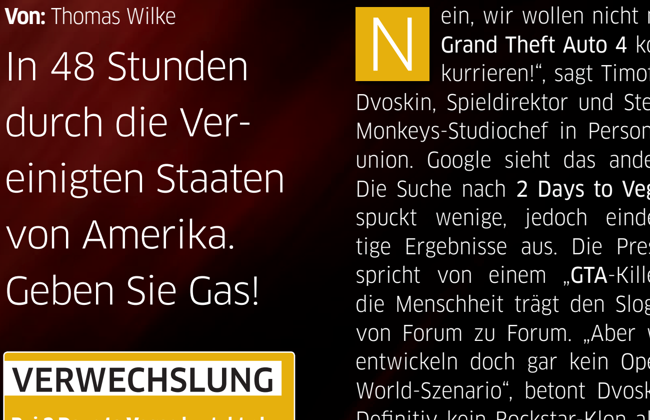


INFOSIEB | Vor wem genau der bis dato namenlose Protagonist flüchtet, ist noch unklar.

2 Days to Vegas

Von: Thomas Wilke

In 48 Stunden durch die Vereinigten Staaten von Amerika. Geben Sie Gas!



VERWECHSLUNG

Bei 2 Days to Vegas besteht akute Verwechslungsgefahr mit This is Vegas, aber damit teilt das Projekt nur periphere Namensgleichheit.

Bei Midway entsteht zurzeit das Open-World-Action-Spiel **This is Vegas**. Im Gegensatz zu **2 Days to Vegas** fungiert das Glücksspielparadies als einziger Schauplatz des Geschehens. Ziel des Spiels: Die Rettung Las Vegas' vor familienfreundlichen Vergnügungsparks und allerlei Einrichtungen, in denen es weder Alkohol noch leicht bekleidete Frauen gibt. Um das zu bewerkstelligen, lassen Sie Blei sprechen und steigen selbst ins Glücksspielgeschäft ein.

Nein, wir wollen nicht mit **Grand Theft Auto 4** konkurrieren!", sagt Timofey Dvoskin, Spieldirektor und Steel-Monkeys-Studiochef in Personalunion. Google sieht das anders: Die Suche nach **2 Days to Vegas** spuckt wenige, jedoch eindeutige Ergebnisse aus. Die Presse spricht von einem „**GTA**-Killer", die Menschheit trägt den Slogan von Forum zu Forum. „Aber wir entwickeln doch gar kein Open-World-Szenario", betont Dvoskin. Definitiv kein Rockstar-Klon also. Aber was dann?

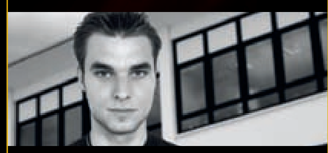
Nervenkitzel, Schießereien und schnelle Autos, darum geht es. Klingt nach Standardkost für Action-Freunde; doch die Steel Monkeys wollen mehr. Im Fokus steht ein roter Faden, geflochten aus emotional berührenden Charakteren mit nachvollziehbaren Motivationen. Eine Bindung soll entstehen zwischen Spiel und Spieler, so stark, dass Sie bis zum Game-Over-Bildschirm durchhalten. Das passiert laut Dvoskin viel zu selten: „Oftmals haben Sie ein Spiel erst zur Hälfte geschafft ... aber trotzdem schon alles gesehen." Reichen Gefühlsfesseln, um stundenlang vor den Bildschirm zu bannen? Vielleicht. Die Steel Monkeys gehen dabei auf Nummer sicher: „Wir konzentrieren uns darauf, den Spieler kontinuierlich in Bewegung zu halten. Er soll Neues lernen, immer und immer wieder."

2 Days to Vegas – wie der Titel, so das Ziel. In zwei Tagen nach Vegas reisen, das ist Ihre Aufgabe. In welchem Verhältnis die virtuelle Zeit zur realen steht, das haben die russischen Entwickler noch nicht festgelegt. Aufhänger der Handlung ist Ihr Bruder; er steckt in Schwierigkeiten, zwei verfeindete Parteien mischen ebenfalls mit. Konfliktpotenzial ist ausreichend vorhanden. Die Hintergrundgeschichte soll das Definitionsmerkmal des Action-Adventures sein: „Wir liefern mehr als nur ein paar lose Schlüsselelemente", hebt Dvoskin die Wichtigkeit der Story hervor.

In 48 Stunden quetschen die Steel Monkeys einen unvergesslichen Road-Trip, der Sie einmal komplett durch die Vereinigten Staaten hetzt. Sie liefern sich hitzige Schießereien, rasen mit originalgetreuen Autos durch reale Kulissen und besuchen einen Strip-Club. „Die Welt von **2 Days to Vegas** ist dynamisch und authentisch", kommentiert der Studiochef. Da darf ein Rotlicht-Etablissement natürlich nicht fehlen. Ein bisschen **Grand Theft Auto 4** steckt also doch drin. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Wilke



Ich bin ein großer Freund von guten Geschichten, authentischen Charakteren und stimmigen Spielwelten. Der Open-World-Trend allerdings geht mir zunehmend auf die Nerven; **Grand Theft Auto 4** belegte deshalb nur kurz meinen kostbaren Festplattenspeicher. Bei **2 Days to Vegas** peitscht mich der Optimismus, das kann was werden. **GTA**-Klone gibt es weiß Gott zur Genüge.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Steel Monkeys**
ANBIETER: **Unbekannt**
TERMIN: **Ende 2009**

SCOUTY dreht durch

Jeden Tag klicken sooooo viele Leute auf AutoScout24.

klick klick klick klick klick klick klick klick klick

Ich werd' noch verrückt bei dem Lärm.

AutoScout24 + ElectronicScout24 + FinanceScout24 + FriendScout24 + ImmobilienScout24 + JobScout24 + TravelScout24

Deutschlands bekanntester Automarkt: www.autoscout24.de

Mit rund 1,8 Millionen Angeboten und über 4,6 Millionen potenziellen Autokäufern im Monat[1]



Wer scoutet, der findet.

[1] Institut für Demoskopie Allensbach, ACTA 2007

SASSENBACH.DE

Von: Toni Opl

Achtung: Nicht direkt in die Falle sehen und niemals die Strahlen kreuzen!

▲ **FEHLANZEIGE** | Ähnlich wie bei **Dead Space** gibt es keine statischen Anzeigen. Alle Displays (Lebensenergie etc.) befinden sich am Equipment.

▶ **STAY PUFT!** | Der Marshmallow-Man legt halb New York in Schutt und Asche. Neben ihm gibt es 45 weitere Gespenstertypen im Spiel.

Ghostbusters: The Video Game

Wir schreiben das Jahr 1984. Dr. Peter Venkman (Bill Murray), Dr. Raymond Stantz (Dan Aykroyd) und Dr. Egon Spengler (Harold Ramis) erobern die Kinoleinwände und damit Millionen von Fan-Herzen. Der Film **Ghostbusters** trifft mit einer perfekten Mischung aus schrägem Humor, haarsträubender Action und dezentem Grusel genau den Nerv der Zeit. Heute, 25 Jahre später, sind die Geisterjäger noch immer Kult! Und das scheinbar nicht nur bei den älteren Semestern, die die 80er noch live miterlebt haben. Wie uns Drew Haworth, seines Zeichens Creative Director bei Terminal Reality, mitteilte, ist das „No Ghost"-Zeichen das zweitbekannteste Logo weltweit – direkt nach dem Coca-Cola-Schriftzug und vor (!) dem Roten Kreuz. Wenn das nicht Grund genug ist, dieses Phänomen der Popkultur weiterzuführen ...?

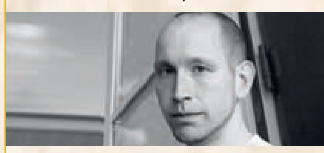
Die Geschichte von **Ghostbusters: The Video Game** setzt etwa zwei Jahre nach den Geschehnissen des zweiten Films ein (neu dabei: Ernie Hudson aka Winston Zeddemore). Manhattan wird einmal mehr von übernatürlichen Erscheinungen heimgesucht. Weil Venkman und sein Team alle Hände voll zu tun haben, kommt ihnen ein weiterer Neuzugang gerade recht: nämlich Sie! Ab Juni dürfen Sie selbst in den beigen Overall schlüpfen und Seite an Seite mit der Originalbesetzung auf Gespensterhatz gehen. Bill Murray und Co. sind natürlich mit ihren digitalen Konterfeis von damals im Spiel vertreten. Laut Aussage der Entwickler war das keine leichte Aufgabe, schließlich sind die Schauspieler inzwischen um ein Vierteljahrhundert gealtert. Dan Aykroyd und Harold Ramis waren von den ersten Konzepten dermaßen angetan, dass sie auch die Story und Dialoge für das Spiel verfassten. Zudem konnte Terminal Reality die einstigen deutschen Synchronsprecher an Land ziehen. Für maximale Authentizität und bissige One-Liner ist also gesorgt.

Hightech-Spielzeug gibt's natürlich in Massen. Schließlich setzen die Ghostbusters im Kampf gegen allerlei paranormales Kroppzeug auf einen Ausrüstungsgegenstand, den sich seinerzeit wohl jedes Kind gerne einmal auf den Rücken geschnallt hätte: den Protonen-Rucksack. Der dient in erster Linie dazu, Geister mit seinem Standard-Strahl einzufangen, zu schwächen und dann in die aus dem Film bekannte Falle zu bugsieren. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie aber auch andere „Strahlen". Mit grünem Schleim beispielsweise neutralisieren Sie bösen schwarzen Glibber, der Ihnen vielerorts den Weg versperrt. Der Stasis-Strahl hingegen dient zum Verlangsamen der flinken Spukwesen. Jede der acht versprochenen Schussarten lässt sich außerdem mit diversen Power-ups verstärken.

Der Geisterjäger-Job führt Sie durch insgesamt acht in mehrere Levels unterteilte Szenarien, darunter natürlich einige aus den Filmen bekannte Locations wie das Sedgewick Hotel oder die riesige Stadtbücherei von Manhattan. Am Ende jeder Mission wartet ein besonders dicker und harter Bossgegner auf die irren Geisterjäger. Prominentester Vertreter dürfte hier wohl der haushohe Marshmallow-Man sein. Genial: Zwischen den Missionen geht es stets zurück ins Ghostbusters-Hauptquartier, wo gemäß der Leinwand-Vorlage reichlich dumme Sprüche geklopft und die nächsten Handlungsfäden gesponnen werden. ❑

ERSTEINDRUCK

Toni Opl



Die Geisterjagd spielt sich schon sehr flott und eingängig. Zudem stimmen Optik, Atmosphäre und Gag-Dichte. Abzuwarten bleibt allerdings, wie es um die Abwechslung bestellt ist und ob die Rätsel abseits der Spukbeseitigung auch etwas Hirnschmalz erfordern. Richtig heiß bin ich jedoch auf den Mehrspieler-Modus, schließlich ist auch bei den Ghostbusters Teamwork gefragt.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Terminal Reality**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **19. Juni 2009**

PHYSIOKINETISCHE ENERGIE | Mit dem PKE-Meter verfolgen Sie die ansonsten unsichtbaren Spuren der Geister.

BÜCHERWURM | Manche Gespenster materialisieren sich aus herumliegenden Objekten.

Dienstwagen

In manchen Missionen kommt die Riesenfalle auf dem Dach des Ghost-Mobils zum Einsatz. Damit „bustet" sich's deutlich leichter.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Sie wollten schon immer mal als Peter Venkman schleimenden Geistern in den Allerwertesten treten? Kein Problem!

Im Gegensatz zur Kampagne dürfen Sie im kooperativen Multiplayer-Part wahlweise auch die Kontrolle über einen der vier Original-Geisterjäger übernehmen. Hier stehen Ihnen sechs unterschiedliche Spielmodi und zwölf Maps zur Verfügung. Letztere verteilen sich auf vier Szenarien: Bibliothek, Straßen von Manhattan, Friedhof und Museum. Für reichlich Cash und Equipment-Upgrades müssen Sie unter anderem ganze Gegnerwellen abwehren, mysteriöse Artefakte zerstören oder grüne Slimer einfangen (Slime Dunk). Die Spuk-KI soll sich hierbei noch aggressiver und gerissener als in der Kampagne verhalten. So sabotieren die Störenfriede Fallen oder verschmelzen mit ihren Artgenossen zu noch gefährlicheren Kreaturen. Weitere Features: Online-Profile mit Rangsystem, sechs spezielle Power-ups, Instant-Action, Kampagnen-Modus, Ranglisten und sogenannte „Most Wanted"-Geister, die es zu sammeln gilt.



ALLE FÜR EINEN | Wenn jeder mit anpackt, ist das Schreckgespenst recht schnell im Kasten.

HARMLOS | In der ersten Phase dieses Bosskampfes trägt der Feind noch seine Menschengestalt.

Venetica

MUTATION | Hat Scarlett den Schurken besiegt, zieht er sie hinab in das Totenreich, wo er sich in diese Bestie verwandelt – solche Kämpfe sind dramatisch inszeniert und erfordern spezielle Taktiken.

Von: Felix Schütz

Exklusiv-Termin bei Deck 13: Wir überprüfen, ob die Frankfurter es mit Bioware & Co. aufnehmen können.

Es gibt da eine besondere Wand bei Deck 13. An ihr haften Dutzende Zeichnungen und Designstudien, eine farbenfroher und fantasievoller als die andere. Wenn Timm Schwank, der künstlerische Leiter von **Venetica**, diese Bilder vorführt, verändert sich seine Stimme: Etwas Bescheidenheit und Zurückhaltung liegen dann darin, aber auch Stolz und Zuversicht. Als schiene ihm wieder bewusst zu werden, welche hohen Ziele sich das Frankfurter Studio gesteckt hat, und wie wunderbar weit das Entwicklerteam bereits auf seinem anspruchsvollen Weg gekommen ist.

Venetica ist ein großes Projekt, eines, dem man die Begeisterung anmerkt, mit der es vorangetrieben wird. Da sich das Rollenspiel so langsam der Beta-Phase nähert, präsentierte uns Jan Klose, strahlender Creative Director bei Deck 13, eine brandneue Version.

Scarlett, die Heldin des Spiels, ist anfangs eigentlich keine. Sie lebt in einem Bergdorf, ahnt noch nichts von ihrer wahren Identität: Sie ist die Tochter des leibhaftigen Todes und verfügt daher über einzigartige magische Fähigkeiten. Diese einzusetzen, um einen ganz und gar bösartigen Zauberer zu stoppen, soll sich als ihr Schicksal (und Spielziel) entpuppen. Damit es niemals so weit kommt, entsendet ebenjener Schurke einige Mörder, um Scarlett zu töten. Das Attentat scheitert, unsere Heldin überlebt – doch ihr Geliebter fällt dem Angriff zum Opfer. Nach diesem dramatischen Intro macht sich eine von Trauer erfüllte Scarlett auf in die fanastische Stadt Venedig. Dort will sie den bösen Zauberer stoppen, die Seele ihres Geliebten retten – und womöglich Rache üben.

Eine dichte Story und viele kleine Zwischensequenzen tragen den cineastischen Spielablauf. Mindestens 35 Stunden wird man – laut Jan Klose – bis zum Abspann benötigen, zumindest wenn man alle Nebenquests zu lösen gedenkt. Für einen hohen Wiederspielwert sorgen zudem Entscheidungen, die den Spielverlauf beeinflussen. Man darf sich beispielsweise freundlich und pflichtbewusst, aber auch rachsüchtig und direkt unsympathisch verhalten. Zwar endet die Geschichte generell auf die gleiche Weise, doch bekommt man gegen Ende eine Art Abrechnung über sein Verhalten und erlebt so ein Fi-

AUF DVD
- Video zum Spiel

DECK 13: DIE MACHER

Für das Entwicklerteam stellt dieses Rollenspiel seine bislang größte Herausforderung dar.



Deck 13 ist ein in Frankfurt am Main ansässiges Studio, das für tolle Adventures bekannt ist: Die **Ankh**-Reihe und **Jack Keane** bedachte man mit vielen Preisen und guten Wertungen. Für **Venetica** erweiterte Deck 13 sein Team auf über 30 Mitarbeiter, hinzu kommen Dutzende externe Programmierer, die spezielle Komponenten beisteuern.

Venetica ist primär eine PC-Entwicklung. Die Xbox-360-Version wird von dem französischen Studio Wizarbox umgesetzt, das viel Erfahrung auf dem Gebiet hat. Das Spieldesign der Konsolenfassung stammt aber ebenfalls von Deck 13.



CINEASTISCH | Das Biest hat Scarlett in seiner Pranke, die Kamera folgt ihr auf wilden Bahnen.

GESINNUNG | Wie man sich in Dialogen und Quests verhält, bestimmt die Abrechnung am Spielende.



ANGEPASST | Alle vier Waffengattungen – hier der Speer – sind nötig, um die Feinde zu besiegen.

KREATIV WERDEN UND GEWINNEN!

Zusammen mit Deck 13 und dtp präsentieren wir Ihnen ein exklusives Gewinnspiel – verewigen Sie sich in Venetica!

Die Aufgabe: Helfen Sie Deck 13, einem Schwert (siehe Bild unten) Namen und Vergangenheit zu verleihen – in Form eines von Ihnen verfassten Textes! Der sollte den Umfang von 3.000 Zeichen (inklusive Leerzeichen) nicht überschreiten, die Untergrenze liegt bei 300 Zeichen.

Senden Sie Namensvorschlag und Geschichte mitsamt Ihrer kompletten Postadresse bis zum 27. März 2009 an contest@venetica-game.de Eine Jury, bestehend aus Mitarbeitern von dtp entertainment, Deck 13 und PC Games, ermittelt die beste Einsendung.

Für den Gewinner steht ein exklusiver Besuch bei Deck 13 in Frankfurt an, bei dem er Venetica erstmals anspielen darf. Außerdem gibt's eine signierte Venetica-Version plus edlen Leinwand-Kunstdruck.

Beachten Sie: Details zu der Waffe, der Jury sowie wichtige Hinweise zur Namensgebung finden Sie auf pcgames.de (Webode: 26B8)!



nale, das die getroffenen Entscheidungen ein wenig widerspiegelt.

Die reale Stadt Venedig diente den Grafikern „nur" als Inspirationsquelle, nicht etwa als strenge Vorlage. Ihre beeindruckende Architektur weist mal mittelalterliche, mal fantastische Züge auf, der Look wirkt angenehm eigenständig und unverbraucht. Scarlett ist jedoch nicht nur dort unterwegs: Spaziergänge im Wald, Beutezüge in Dungeons und Erholungsaufenthalte in ländlichen Dörfern stehen ebenso auf dem Reiseplan wie Abstecher in ein afrikanisch angehauchtes Szenario. Wie und warum Scarlett dorthin gelangt? Ist noch geheim!

Fast wie in Gothic kommt man sich vor, wenn man durch Venedig stiefelt. Und zwar im positiven Sinne: Nichtspielercharaktere (kurz: NPCs) füllen die Straßen mit Leben, gehen ihren Tätigkeiten nach. Jeder von ihnen soll eine eigene Wohnung haben, in die er abends zurückkehrt, erklärt uns Jan. Scarlett kann mit den Leuten handeln oder sich neue Quests von ihnen besorgen. Doch die Stadt hat noch ein zweites Gesicht: Bricht die Nacht herein, tummeln sich Gauner und Monstren auf ihren verschlungenen Gassen. Gefährlich ist es dann auch auf den Dächern, einer weiteren Spielebene des Ortes, die Scarlett über Leitern und Fenster erreicht. Und natürlich ist die Stadt – sie heißt immerhin Venedig! – von zahllosen Kanälen durchzogen. Auf denen kann Scarlett entweder per Gondel fahren und so Laufwege abkürzen oder sie stürzt sich kopfüber ins trübe Nass. So erreicht sie auch die Katakomben unter der Stadt, wo nicht nur Bestien und Räuber, sondern auch reichlich Beute, Erfahrungspunkte und Missionsziele auf sie warten.

Eine typische Quest sieht etwa so aus: Um einen Brunnen auf dem Marktplatz zu reparieren, wagt sich Scarlett tief in die Katakomben hinab. Dort richtet sie das Versorgungssystem, der Brunnen sprudelt wieder – das Volk freut sich. So sehr, dass Scarletts Ansehen bei den Leuten ein wenig steigt. Das hält auch eine Anzeige im Charakterbildschirm fest. Je besser der Ruf, desto mehr Quests bieten die Stadtbewohner an. Doch Scarlett muss sich auch vorsehen: Bricht sie beispielsweise in eine Wohnung ein und wird dabei erwischt, so wartet vor der Türe bereits ein Wachmann auf sie. Läuft sie in seine Arme, ist ihr Ruf so lange ruiniert, bis sie beim Richter ein saftiges Bußgeld abdrückt. Oder aber sie verlässt den Tatort geschickt zum Fenster hinaus über die Dächer der Stadt – in dem Fall kommt sie nämlich noch mit einem Schrecken davon.

Reichlich Talente und Skills gibt es im Spielverlauf zu erlernen, darunter zumeist rollenspieltypisches wie Schlösser knacken oder Alchemie. Dass die eigentliche Charakterentwicklung eher simpel abläuft, ist gewollt: Venetica wirkt oft wie ein zugänglicher Mix aus The Legend of Zelda und Gothic, ohne dabei auf motivierende Levelaufstiege und individuellen Fähigkeitenausbau zu verzichten – und das ist ein dickes Lob.



ABENDROT | Neigt sich der Tag dem Ende zu, kehren die Stadtbewohner in ihre Wohnungen zurück.



AFRIKA | Scarlett ist nicht nur in Venedig unterwegs, die Spielwelt kennt mehrere Facetten.

CHARAKTER-ENTWICKLUNG IM DETAIL

Scarletts Werdegang vom Nichtskönner zur Kampfbraut hält sich an bewährte Genre-Standards.

Das Charaktermenü, in Buchform dargestellt, liefert auf einen Blick alle wichtigen Informationen zu Scarletts Verfassung. Erfahrungspunkte, gegenwärtiger Level, Lebens- und Zauberkaft sowie ihr aktueller Ruf in der Bevölkerung Venedigs – alles wird übersichtlich mit Balken und Zahlen erklärt.

Einen Level-Aufstieg erreicht man klassisch durch das Sammeln von Erfahrung. Dann darf man vier Basisattribute aufwerten: Mehr Konstitution steigert die Lebenskraft, Weisheit erhöht den Magie-Vorrat, Stärke lässt den Waffenschaden zunehmen und Mentalität den Zauberschaden.

Zauber und Kampftechniken (Talente oder Skills) baut man in zwei schönen Fähigkeitenbäumen (siehe Bild) aus. Zu diesem Zweck bringt jeder Level-Aufstieg auch sogenannte Lernpunkte für Talente mit sich. Beim einmaligen Durchspielen ist es nicht möglich, alle möglichen Skills zu erlernen. Auch ist es derzeit nicht geplant, Punkte nachträglich umverteilen zu können.



Per Ruf-System wird geregelt, wie NPCs in Venetica auf Scarlett reagieren. Wird sie etwa bei einem Diebstahl erwischt, ist ihre Reputation so lange ruiniert, bis sie eine Strafgebühr beim Richter zahlt – bis dahin sind ihr manche Nebenquests und Händler verwehrt.



WILD | Scarletts Kampfanimationen wirken schon jetzt sehr geschmeidig und ausgereift.

BOOTSFAHRT | Die Gondeln auf Venedigs malerischen Kanälen dienen als Schnellreisesystem.

Wie genau die Charakterentwicklung funktioniert und warum sich erfahrene Rollenspieler sofort heimisch fühlen, lesen Sie im Kasten einige Zentimeter weiter oben.

Über das Kampfsystem werden hartgesottene Profis wohl erst mal die Nase rümpfen, denn auf den ersten Blick wirkt es eher simpel. Doch zu behaupten, es sei oberflächlich, täte ihm Unrecht. Fakt ist: In den actionbetonten Echtzeitkämpfen führt einfaches Tastenhämmern durchaus zum Erfolg. Doch ähnlich wie in Biowares Jade Empire verlangen Gegner im späteren Spielverlauf besondere Angriffstaktiken – zumindest, wenn man nicht in die Notlage geraten will, sein ganzes Geld für Heiltränke verprassen zu müssen. Feinde hechten im Kampf zur Seite, versuchen Treffern auszuweichen oder sie spannen einen Schild auf, der frontale Angriffe wirkungslos verpuffen lässt. Ob Taktiken wie diese genug Tiefgang bieten, um die Kämpfe bis zum Schluss spannend zu halten, sei hiermit diplomatisch dahingestellt – erst ein ausgiebiger Test wird da Gewissheit bringen.

Dramatisch inszenierte Bosskämpfe sind ein Muss für Spiele wie Venetica. Deck 13 will hier alle Register ziehen. Ein Beispiel: Noch bevor Scarlett zum ersten Mal Venedig betritt, sucht sie das Versteck jener Assassinen auf, die ihren Liebsten zu Tode brachten. Dort ficht sie ihren ersten Bosskampf aus, nämlich gegen die Anführerin der Auftragsmörder. Diese balanciert auf Holzbalken über unserer Heldin, ist so vor Scarletts Angriffen geschützt und feuert magische Geschosse um sich. Scarlett jedoch kann die Holzbalken mit wuchtigen Schlägen zum Einsturz bringen. Die Gegnerin wird so angreifbar und segnet schon nach ein paar Treffern brav das Zeitliche. Dann wird's noch mal aufregend: Alle menschlichen Bossgegner ziehen Scarlett hinab in das Totenreich und dort zeigen sie ihr wahres, monsterhaftes Gesicht. Die Mörderin etwa mutiert zu einer gigantischen Schlange, die sich nur mit einer speziellen Taktik außer Gefecht setzen lässt.

Mit Sammelorgien der Sorte Sacred 2 hat Venetica nichts gemein: Tausende Waffen und Items, wie man sie aus Hack-and-Slay-Titeln kennt, passen nicht zum Deck-13-Konzept. Stattdessen kommen etwa 50 Waffen zum Einsatz, die sich auf vier Gattungen verteilen – Schwerter, Sensen, Speere und Schlagwaffen, etwa Hämmer oder Äxte. Ähnlich überschaubar verhält es sich bei den Rüstungen: es gibt knapp zehn von ihnen und jede ist so wichtig und einzigartig, dass ihr Fund für Begeisterung beim Spieler sorgen soll.

Todesmagie ist Scarletts Spezialität. Sechsmal im Spiel erhält sie Zugang zu mystischen Kontaktpunkten, die sie an einen speziellen Ort in der Totenwelt führen. Dort trifft sie auf den Geist ihres Geliebten, der ihr dann eine neue Fähigkeit verleiht. Praktisch zeigt sich das darin, dass man in dem Magie-Talentbaum einen neuen Zweig an Zaubern entwickeln darf. So lernt die Heldin etwa, Geister zu beschwören, die Feinde in die Flucht schlagen. Oder sie teleportiert sich ins Totenreich: Nur in dieser verzerrt wabernden Parallelwelt kann sie bestimmte Feinde besiegen oder magische Portale aufspüren. Um solche Fähigkeiten einzusetzen, muss Scarlett ihre Zauberkraft aufladen. Das geschieht durch den Einsatz einer magischen Klinge, die sie kurz nach Spielbeginn erbeutet und die mit der Zeit an Macht gewinnt. Ebenfalls praktisch: Scarlett ist nahezu unsterblich. Wird sie im Kampf besiegt, kann sie sich – genügend Magie-Vorräte vorausgesetzt – direkt wiederleben und das Gefecht fortsetzen.

Fürchten Sie die Xbox 360? Haben Sie Angst, ein Spiel könnte am PC an Qualität verlieren, wenn es gleichzeitig für Microsofts Konsole erscheint? im Fall von Venetica dürften Sie aufatmen: Das Rollenspiel wird primär für den PC ent-



FARBENFROH | Sattbunte Leuchteffekte zeigen in Kämpfen an, ob man einen Treffer gelandet hat.

◀ **MIT GEFÜHL** | Vor allem Scarlett zeigt bereits eine detailreiche Gesichtsmimik, besonders in den Zwischensequenzen.

EMANZIPIERT | Scarlett ist kein braves Mäuschen, sondern eine kraftvolle Heldin, die sich im Spielverlauf zur Kriegerin wandelt.

PRACHTVOLL | Wunderschöne Architektur und zahllose geschäftige NPCs machen Venedig zu einer unverbrauchten und einladenden Spielkulisse.

wickelt, die technische Umsetzung für die Xbox 360 übernimmt das französische Studio Wizarbox (**So Blonde**). Deck 13 diktiert aber natürlich, wie genau die Steuerung und das Interface für die Konsole anzupassen sind. Jan Klose erklärt dazu ernst: „Es wird keine Einschränkungen für die PC-Fassung geben, nur weil wir das Spiel auch für die Xbox 360 entwickeln." Und mit entwaffnendem Lachen fügt er hinzu: „Unser Produzent ist ein Steuerungsfanatiker. Wenn man im Inventar zum Beispiel nicht das Mausrad benutzen könnte, macht der uns direkt die Hölle heiß." Wir überzeugen uns: Quests lassen sich im Tagebuch über die Minimap anzeigen, Inventar und Charaktermenüs werden bequem per Maus bedient. Der Talentbaum erinnert mit seinen Tooltipps und farbenfrohen Icons gar ein wenig an Blizzards **World of Warcraft**. Tadellos.

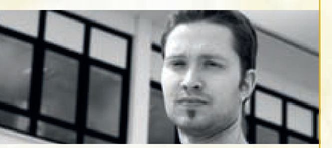
Bugs in Rollenspielen gelten spätestens seit **Gothic 3** hierzulande als Spaßfeind Nummer 1. Und wer sich **Venetica** in seiner aktuellen Fassung anschaut (vergessen Sie nicht das Video auf unserer Heft-DVD!), erkennt: einige Schatten flackern, die Beleuchtung ist längst noch nicht fertig, manche Animation wirkt unreif. „Das wissen wir alles, wir arbeiten daran – solche technischen Bugs machen uns gar keine Sorgen", stellt Jan wie selbstverständlich klar. „**Venetica** läuft schon jetzt unglaublich stabil. Quest-Bugs, die dir das Spiel zerschießen oder so was in der Art, das wird es bei uns nicht geben!" Und dann ergänzt er: „Weißt du, ich *war* mal ein riesiger Fan der **Gothic**-Reihe." Die Art, wie er das „war" betont, lässt uns aufatmen.

Auch Claas Wolter, PR-Manager von Publisher dtp, äußert sich: „Seit **Gothic 3** scheinen viele Fans zu glauben, Rollenspiele aus Deutschland seien generell verbuggt. Dabei haben wir mit **Drakensang** doch gerade erst bewiesen, dass es auch anders, nämlich ordentlich, geht." Und damit hat er Recht.

Venetica ist kein technisches Wunder, Texturauflösung und Polygondichte beeindrucken (noch) nicht. Doch was dem Spiel an Engine-Power fehlt, das macht sein fantasievolles Design ganz locker wieder wett. Ob **Venetica** dann im Herbst bugfrei und auf Hochglanz poliert im Handel erscheint, das wird darüber entscheiden, ob es sich zu den deutschen Highlights des Jahres zählen darf. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Eine große Bitte an Publisher dtp: Gönnt **Venetica** die Mittel und die Zeit, um zu voller Reife zu gelangen! Deck 13 baut hier nämlich keine Luftschlösser, sondern ein Rollenspiel, auf das ich mich sehr freue. Echte Innovationen hat es bislang zwar nicht zu bieten, doch das will es auch gar nicht: Lockere Kämpfe, wunderschönes Design und stetig motivierende Belohnungen sind Zutaten, die mich hungrig machen. Gespannt bin ich auch, wie bugfrei das fertige Spiel sein wird. Da drücke ich Deck 13 ganz fest die Qualitätssicherungsdaumen!

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Deck 13**
ANBIETER: **dtp entertainment**
TERMIN: **3. Quartal 2009**



HEIMAT | Die Handlung beginnt in diesem lauschigen Bergdorf, wo Scarlett nur knapp einem Mordanschlag entrinnt. Ihr Geliebter überlebt das Attentat nicht.



SPRENGMEISTER | Ganze Gebäude und Brücken bringen Sie während der Rennen zum Einsturz.

Split/Second

Von: Horst Heindl

Festhalten! Die Pure-Macher sorgen für ein explosives Rennerlebnis.

DIE ERFOLGE

Großen Erfolg feierte Black Rock (damals unter dem Namen Climax) mit der auf Realismus getrimmten **MotoGP**-Serie. Diese wurde für die PS2 übrigens von einem anderen Studio entwickelt und konnte dort nicht überzeugen.

Mit Pure erreichten die Briten den ersten Achtungserfolg unter neuem Studionamen. Sahnegrafik, unkomplizierte Steuerung und herrliche Stunts sind die Markenzeichen des Quad-Rennspiels.

Braucht die Welt ein weiteres Arcade-Rennspiel? Die Antwort ist simpel: Wenn es von den Black Rock Studios stammt, dann auf jeden Fall. Mit dem Überraschungshit **Pure** demonstrierten die Jungs der ehemaligen Climax Studios (die Macher der guten Teile aus der **MotoGP**-Serie), dass sie noch immer was draufhaben. **Split/Second** heißt ihr neues Baby und lässt sich in wenigen Worten als „**Burnout** mit mehr Explosionen" beschreiben. Wir haben uns die Xbox-360-Version des Arcade-Rennspiels im Entwicklerstudio in Brighton angesehen.

Dort schwang sich Entwicklungsleiter Nick Baynes höchstpersönlich hinter das virtuelle Steuer und fegte ein paar Runden über den Asphalt. Baynes startet die Strecke am Flughafen. Offenbar möchten die Entwickler nicht den Fehler wiederholen, der vielen Rennspiel-Fans schon bei **Burnout Paradise** sauer aufgestoßen ist: die frei befahrbare Stadt. So sind in **Split/Second** zahlreiche Strecken in der fiktiven Stadt verteilt, etwa ein Hafen, die Innenstadt oder besagter Flughafen, freies Herumfahren ist aber nicht möglich. Insgesamt 40 % der Rennen finden übrigens innerhalb von Gebäuden statt. Das Startzeichen wird eingeblendet, Baynes gibt Vollgas. Was als harmloses Rennen (mit bereits sehr ansehnlicher Grafik) beginnt, entpuppt sich schnell als Achterbahnfahrt wie durch ein Jerry-Bruckheimer-Action-Spektakel. Ständig kommt es zu rasanten Überholmanövern gegen die starken KI-gesteuerten Fahrzeuge. Unseren geübten Redakteursaugen fällt natürlich sofort die Leiste auf, die unterhalb des eigenen Fahrzeugs eingeblendet wird. Die Powerbar lädt sich durch gute Fahrleistungen auf, etwa durch Stunts, gewagte Überholmanöver, oder wenn man möglichst lange den Windschatten eines Konkurrenten nutzt.

Als Baynes zum wiederholten Male überholt wird, aktiviert er ein Powerplay: Überall auf der Strecke sind Sprengladungen versteckt, die der Spieler – eine gefüllte Powerbar vorausgesetzt – im richtigen Moment zünden kann. Blaue Symbole markieren die Powerplays. Befinden sich ein paar Fahrer beispielsweise in der Nähe einer Tankstelle, verwandeln Sie diese per Knopfdruck in ein flammendes Inferno. Sogar Flugzeuge werden zur Todesgefahr. Wenn Sie auf der Landebahn am Flughafen-Tower vorbeifahren, können Sie das dortige Powerplay auslösen, woraufhin Ihnen ein Passagierjet mit einem Affenzahn entgegenkommt. Zunächst glaubt man, dass man der Maschine nicht mehr ausweichen kann, wenn diese kurz vor Ihrem Fahrzeug aufzusetzen

ROHRBRUCH | Bei diesem Powerplay können Sie eine Wasserleitung sprengen ...

KLOSPÜLUNG | ... woraufhin Ihre erbärmlichen Verfolger gnadenlos weggespült werden.

CARMAGEDDON | Damit verbreiten Sie totales Chaos und setzen sich selbst an die Spitze.

STRASSENUMBAU | Hier hat der Spieler soeben den Sprengsatz am Freeway aktiviert.

scheint. Geben Sie aber ständig Vollgas, schlüpfen Sie in letzter Sekunde unter dem Flugzeugheck durch, während die Fahrer, die sich hinter Ihnen befinden, mit der Maschine kollidieren und in einen Feuerball gehüllt werden. Andere Powerplays lassen einen fetten Wasserstrahl aus einer Wand herausbrechen, der getroffene Fahrzeuge kräftig durcheinanderwirbelt, oder bringen Gebäude zum Einsturz. Dabei sind die entstehenden Explosionen regelrecht choreographiert. Vielleicht haben Sie schon einmal beobachtet, wie ein Sprengmeister eine Fabrikhalle zum Einsturz bringt, indem er perfekt aufeinander abgestimmte Sprengsätze nacheinander zündet. Genauso soll es im fertigen Spiel aussehen, verspricht uns der technische Leiter David Jefferies. Explosionen setzen außerdem gewaltige Staubmengen frei, die eindrucksvoll durcheinandergewirbelt werden, wenn man durch sie hindurchfährt. Aber so realistisch die Explosionen auch erscheinen mögen, die eigentliche Fahrphysik ist es ganz und gar nicht. Sobald Ihr Fahrzeug mit einem Totalschaden ausfällt, wird dies zwar spektakulär in Szene gesetzt, im nächsten Moment liegt Ihr Flitzer aber wieder auf der Straße, als wäre nichts geschehen.

Viel Mühe geben sich die Engländer mit der Soundkulisse. Wie ein zerstreuter Wissenschaftler wirkt Sound-Ingenieur Steve Rockett, dessen Name Programm ist. So klingt eine von ihm erschaffene Explosion noch voluminöser als in anderen Spielen. Um das zu erreichen, vermischt er Geräusche, die nichts mit der Detonation zu tun haben. Pistolenschüsse oder Löwengebrüll etwa verstärken das Mittendrin-Gefühl. Das Ergebnis ist atemberaubend. In einem Demonstrationsvideo explodiert direkt neben dem Fahrzeug ein Gebäude. Das Fahrzeug taucht in ein Flammenmeer, während Steinbrocken kreuz und quer durch die Gegend pfeifen. Die Pistolenschüsse lassen die Illusion entstehen, dass die Steinbrocken links und rechts an den Ohren des Fahrers vorbeizischen. Das Löwengebrüll werde vom Bewusstsein nicht wahrgenommen, erzeuge aber ein Angstgefühl, erklärt Rockett. Mit einem ganzen Repertoire an Geräuschen möchte Rockett mit unseren Urängsten spielen.

Split/Second heißt nicht nur das Spiel, sondern auch eine TV-Serie, die bei den Couch-Potatoes in naher Zukunft für Adrenalinschübe sorgt. Was entfernt an die **Running Man**-Show aus dem gleichnamigen Film erinnert, hat aber nichts mit dem düsteren Setting zu tun, das diesen Schwarzenegger-Streifen dominiert. Stattdessen hellt eine bunte Farbgebung die Gemüter auf, während Sie wie wild über die Strecken jagen. Sie schalten auch nicht weitere Rennserien frei, sondern Staffeln. Jede Staffel bietet Episoden mit unterschiedlichen Strecken und Powerplays. Schaffen Sie es nach dem Rennen unter die ersten Drei, kommen Sie in die nächste Staffel, die weitere Episoden mit anderen Strecken und stärkeren Powerplays enthält. Einen Mehrspielermodus soll es auch geben, klar. Jefferies überlegt unter anderem, wie ein gelungener Koop-Modus aussehen könnte. Doch wie so oft, wenn sich ein Spiel in einem derart frühen Stadium befindet, halten sich die Entwickler mit Details zurück. Daran ändert auch der dritte Whiskey an der Hotelbar nichts. ❑

ERSTEINDRUCK

Horst Heindl



Sehr imposant fand ich die Präsentation des Sound-Ingenieurs. Die satten, dröhnenden Explosionen erzeugten bei mir eine Gänsehaut. Das Spiel macht einen vielversprechenden Eindruck, selbst Hand anlegen durften wir aber nicht. Angesichts der beeindruckenden Titel, die das Studio hervorgebracht hat, bin ich mir aber sicher, dass uns ein Hit bevorsteht.

GENRE: **Rennspiel**
ENTWICKLER: **Black Rock**
ANBIETER: **Disney Interactive**
TERMIN: **Frühjahr 2010**



VERSCHIEDENE EBENEN | Nicht nur am Boden tragen Sie Schlachten aus, auch der Luftkampf spielt eine wichtige Rolle.

REINGELEGT | Solche Panzer-Attrappen führen Sie oder Ihren Gegner in die Irre. Blöd, wenn man es zu spät bemerkt.

R.u.s.e.

Von: Sebastian Weber

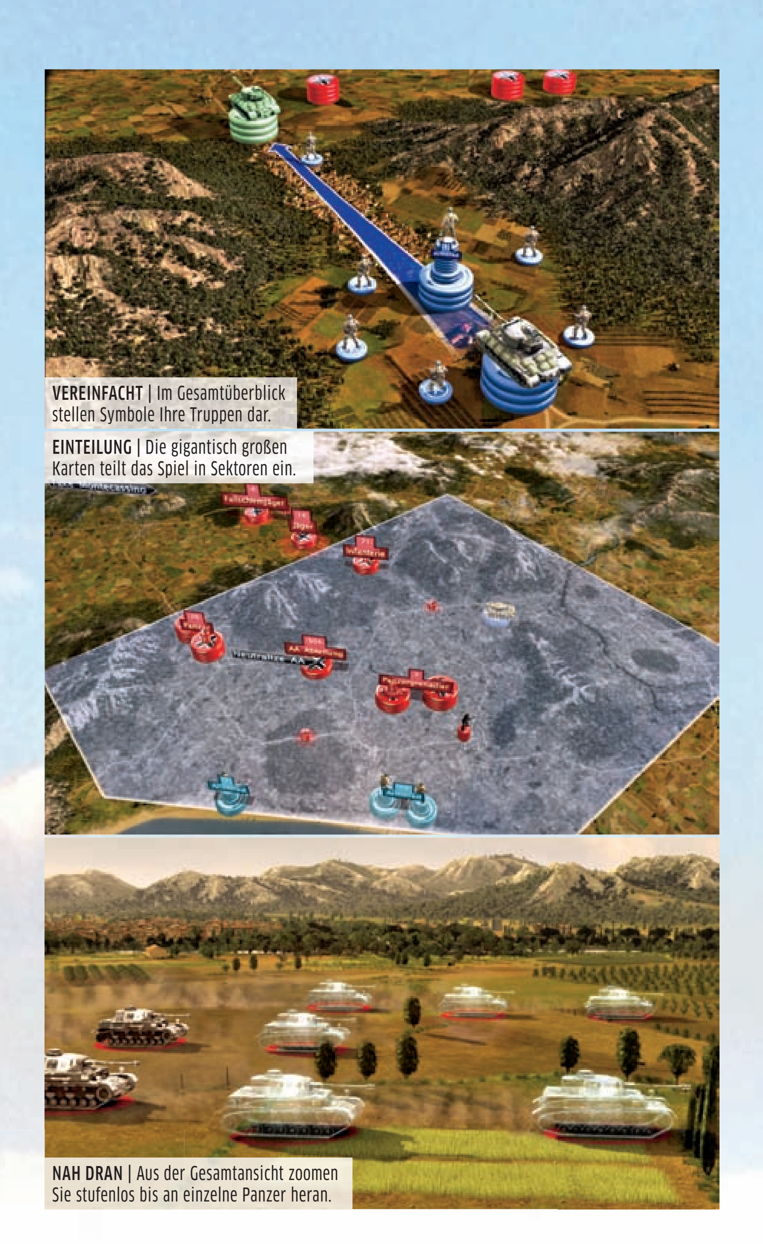
Foppen Sie gern andere? Dann wird der neue Titel der Act-of-War-Macher bald Ihr liebster Spielplatz.

Das Klischee kennt jeder: Generäle stehen an einem Tisch mit einer riesigen Landkarte und schieben dort Miniaturausgaben ihrer Truppen hin und her, um die nächsten Schritte zu planen. R.u.s.e., das neue Strategiespiel von Eugen Systems, versetzt Sie genau in so eine Lage – zumindest wenn Sie möchten.

Als zeitlichen Rahmen für die taktischen Höchstleistungen haben sich die Entwickler – mal wieder – den Zweiten Weltkrieg ausgesucht, aber auf die Jahre 1942 bis 1945 begrenzt. Sie erleben bekannte Schlachten wie den Bombenangriff auf Monte Cassino oder die groß angelegten Offensiven der Alliierten in der Normandie während der Operation Overlord. Was sich anhört wie jedes x-beliebige Zweiter-Weltkrieg-Echtzeit-Strategiespiel, setzt sich durch die Größe der Karten von der Konkurrenz ab.

Eugen Systems setzt auf die sogenannte Iriszoom-Engine, die es Ihnen erlaubt, Ihre Einsatzorte mehrere hundert Kilometer groß zu dimensionieren. Wenn Sie sich also mit den Achsenmächten um die Normandie schlagen, erobern Sie nicht erst Omaha Beach und gehen dann weiter zur nächsten Station, sondern haben direkt ganz Nordfrankreich im Blick. Dazu nutzt R.u.s.e. in der weitesten Zoom-Stufe eine Ansicht, die an GoogleMaps erinnert. Darauf werden Ihre Truppenverbände nur als kleine, bunte Symbole dargestellt, die Sie hin und her schieben. Beeindruckend ist, dass Sie mithilfe des Mausrades ohne Ladezeiten oder Ruckler Meter für Meter in die Welt hineinzoomen, bis Sie tatsächlich den einzelnen Panzer oder Infanteristen steuern (siehe Kasten oben rechts). Und obwohl die riesige Welt die ganze Zeit frei begehbar ist und Sie rein- und rauszoomen dürfen, wie Sie möchten, lief R.u.s.e. bereits jetzt auf einem Laptop beinahe ruckelfrei. Respekt!

Der Begriff „ruse“ kommt aus dem Englischen und bedeutet übersetzt so viel wie „Kniff“, „List“ oder „Trick“. Letztlich umfasst er jede Aktion oder jeden Plan, der dazu dient, andere Personen in die Irre zu führen. Und genau das ist der Clou an R.u.s.e. Zu Beginn jeder Mission wählen Sie aus sieben Verwirrungstaktiken zwei nach Wunsch aus, eine weitere wird Ihnen zugeteilt. Im Verlauf des Einsatzes spielen Sie die Spezialaktionen, wann immer Sie möchten, aus. So machen Sie zum Beispiel Ihre Panzerverbände unsichtbar



VEREINFACHT | Im Gesamtüberblick stellen Symbole Ihre Truppen dar.

EINTEILUNG | Die gigantisch großen Karten teilt das Spiel in Sektoren ein.

NAH DRAN | Aus der Gesamtansicht zoomen Sie stufenlos bis an einzelne Panzer heran.

DIE ABSOLUTE KONTROLLE

Die Iriszoom-Engine macht es möglich: Vom orbitalen Gesamtbild bis hin zum einzelnen Haus. Wir zeigen Ihnen die Zoom-Stufen.



für Ihren Gegner, tarnen Ihre Gebäude, errichten Attrappen von Einrichtungen oder Einheiten oder schicken Ihren Spion los, damit er entsprechende Strategien Ihres Gegners aufdeckt. Das Einsatzgebiet unterteilt R.u.s.e. in Sektoren, was ein wenig an das Brettspiel Risiko erinnert. Aktivieren Sie eine der Verwirrungsmethoden, wirkt sich diese auf einen Sektor Ihrer Wahl aus. So locken Sie etwa das feindliche Heer mit Panzer-Pappkameraden in ein Areal, während Ihre Truppen von der anderen Seite die Versorgungslinien Ihres Konkurrenten unterbrechen. Das funktionierte in der Version, die uns bei einem Presse-Event in München präsentiert wurde, gegen die KI verblüffend gut – und sie setzte sogar die gleichen Methoden gegen den Spieler ein.

Gerade im Mehrspieler, der für bis zu acht Hobby-Generäle ausgelegt sein soll, könnte das für jede Menge Spaß und Schadenfreude sorgen. Die Entwickler vergleichen die Spielmechanik mit Poker. Wer am besten blufft oder seinen Gegner täuscht und dann etwas Überraschendes spielt, hat die größten Chancen auf den Sieg.

Der Rest funktioniert wie üblich im Genre. Sie bauen eine funktionierende Basis auf, wobei Sie Ihre Gebäude überall auf der Karte platzieren dürfen. Dabei hilft das jederzeit aufrufbare Baumenü. Über dieses geben Sie Gebäude, Fahrzeuge oder die Ausbildung von Soldaten in Auftrag, ohne ständig zur eigentlichen Produktionsstätte zurückkehren zu müssen. Das erleichtert das Taktieren in den großen Schlachten.

Etwas komplexer fällt jedoch die Wahl der richtigen Einheiten aus. Etwa 200 verschiedene Truppen, vom einfachen Soldaten über Jeeps und Panzer bis hin zu Schiffen und Flugzeugen, stehen den sechs Fraktionen (Achsenmächte und Alliierte) zur Verfügung. Das macht nach Adam Riese in etwa 30 verschiedene Streitkräfte pro Seite, darunter sogar Prototypen wie der Panzerkampfwagen VIII Maus.

Bei den Gebäuden hat natürlich jeder Standpunkt seine Vor- und Nachteile. Eine Fahrzeugfabrik in der Nähe der Front produziert gefährlich, dafür reagieren Sie im Kampf schnell. Die gleiche Fabrik weiter weg vom Schlachtengetümmel genießt mehr Sicherheit, dafür benötigen Ihre Vehikel länger, bis sie im Geschehen mitmischen.

Problematisch gestaltet es sich auch, die Versorgung mit Ressourcen aufrechtzuerhalten. Je weiter Ihre Gebäude in der Spielwelt verteilt liegen, desto länger sind die Anfahrtwege für die Lastwagen, die für Materialnachschub sorgen. Insofern wäre es also nur ein Zeitproblem, doch es gibt noch einen Haken. Sowohl Sie als auch Ihr Gegner dürfen feindliche LKWs überfallen, um die Ressourcen der anderen Partei zu stibitzen. Diese taktische Tiefe ist von den Entwicklern beabsichtigt. Sie betonen, dass Experten etwa zehn Stunden brauchen, bis sie das Ende des Spiels sehen. Wie es mit leichteren Schwierigkeitsgraden aussieht, ist nicht bekannt. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Die Technik beeindruckt, auch wenn man aufgrund der Größe der Karten ein wenig Abstriche bezüglich der Gesamtoptik machen muss. Jedoch wirkt **R.u.s.e.** tatsächlich so, als würde es eher die Strategie-Experten ansprechen: Bis etwas passiert, vergeht einige Zeit, in der man sich überlegt, wie man seinen Gegner am besten angeht. Das könnte manchen ungeduldigen Spieler langweilen.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Eugen Systems**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **2009**



STADTLEBEN | Läuft es in Ihrer Metropole erst einmal rund, geht es an die große Politik.

Wolken kratzen

Sowohl die Globus-Ansicht als auch die detaillierten Gebäude präsentieren eine runde Grafik!

Cities XL

Von: Christian Schlütter

Schaffe, schaffe, Städtle baue. Monte Cristos neue Stadtbau-Simulation tritt die Sim-City-Nachfolge an.

Viele Spieler waren von Sim City: Societies enttäuscht. Zu einfach, zu unkomplex, zu wenig motivierend sei das Werk aus dem Hause Maxis. Als uns Alexander Zambeaux vom Entwickler Monte Cristo sein neues Projekt Cities XL präsentiert, ist von vornherein klar, dass hier ganz andere Maßstäbe gelten. Die Franzosen erschaffen die Städtebausimulation des neuen Jahrtausends.

Dabei sieht zunächst alles aus wie bei jedem anderen Genre-Vertreter. Sie weisen Flächen für Privatwohnungen aus, ziehen Industriekomplexe hoch und sorgen für Infrastruktur wie Krankenhäuser oder Geschäfte. Läuft in Ihrer Stadt erst einmal alles rund, rücken Detailfragen wie Umweltverschmutzung, Verkehrsaufkommen, Besteuerung und Unterhaltung in den Vordergrund. So basteln Sie nach und nach eine Metropole zusammen, die einer realen modernen Großstadt an Komplexität in nichts nachsteht. Cities XL sieht dabei fantastisch aus. Entwickler Zambeaux berichtet: „In Foren wird immer wieder vermutet, die Screenshots wären geschönt!" Bei der Präsentation aber zeigt sich: Die Farben sind wirklich so leuchtend, die Häuserschluchten wirklich so detailreich wie auf den Bildern. Und: Die Städte unterscheiden sich weit mehr voneinander als bei anderen Aufbauspielen. Das liegt an einem hübschen Engine-Kniff. Denn Monte Cristos Gerüst kann nicht nur gerade Straßen und Flächen zeichnen, sondern stellt Ihnen auch frei, verwinkelte Gassen und dreieckige Weizenfelder zu kreieren.

Die Stadtebene ist aber nur einer von drei Eckpfeilern des Cities XL-Spielgefühls. Der zweite nennt sich Planet View und spielt sich wie ein MMO. Betreten Sie den Online-Server des Spiels, prangt vor Ihnen ein riesiger Globus mit lauter grauen Punkten. Auf jedem dieser Punkte dürfen Sie eine Stadt errichten. Der Clou: Alle anderen Spieler siedeln auf dem-

ICH & ICH – DER AVATAR

In Cities XL legen Sie sich ein Alter Ego zu, das Sie nach eigenen Wünschen gestalten.

Nicht nur Gesicht und Körperbau, auch Kleidung und Gehabe dürfen Sie festlegen. Ihr Avatar vertritt Sie auf Ihrer offiziellen Profilseite und wird auch bei Verhandlungen eingeblendet. Ihren Avatar dürfen Sie jederzeit ändern oder austauschen.

Besser noch: In Gestalt Ihres Avatars können Sie auch andere Städte besuchen und in ihnen herumlaufen. So dürften sich schon bald echte Persönlichkeiten entwickeln, die in der ganzen Community bekannt sind.

SPIELE IM SPIEL – DIE GAME EXPANSION MODULES

Kleine Simulationen innerhalb des eigentlichen Aufbau-Strategiespiels will Monte Cristo mit den Game Expansion Modules (GEM) liefern.

Für einen kleinen Obolus erwerben Sie vom Entwickler ein GEM. Die Preise liegen dabei zwischen wenigen Cent und zehn Euro. Das Modul können Sie dann beliebig in eigene Städte einfügen. Einzige Voraussetzung: Der Bauplatz muss den Anforderungen des jeweiligen GEM entsprechen. Neben der Entwicklung der eigentlichen Stadt kümmern Sie sich dann auch noch um viele Kleinigkeiten in den Miniszenarios. Das Ganze spielt sich dann wie die Klassiker Theme Hospital oder Rollercoaster Tycoon. Geplant sind neben kostenpflichtigen GEMs auch kleine Gratis-Updates, die jedem Spieler zur Verfügung gestellt werden. Zwei GEMs zu knapp zehn Euro im Detail:

Beach Resort: Mit diesem GEM erwerben Sie ein kleines Strandparadies. Das Beach Resort können Sie in jede Stadt einfügen, die Zugang zum Meer hat. In sorgfältigem Kleinmanagement kümmern Sie sich dann dort um Sonnenliegen, Softeispreise und die Sauberkeit in den Bettenburgen des Ferienortes. Läuft das Beach Resort gut, liefert es wichtige Unterhaltungs-Punkte für Ihre Stadt, die dadurch für Bewohner umliegender Ortschaften attraktiver wird.
Ski Resort: In jeder Stadt, die an einem Berg liegt, lässt sich dieses GEM errichten. Sie achten auf schneefreie Zufahrtsstraßen, legen Hotelpreise fest, stellen Skilehrer ein und bestimmen sogar Verlauf und Schwierigkeitsstufe der einzelnen Skipisten. Wer falsch plant, schafft Arbeit für das örtliche Krankenhaus. Wer aber ein zweites Aspen aus dem Boden stampft, den besuchen auch Bewohner umliegender Städte.



◀ **KARIBISCH** | Für das Beach Resort stellen Sie geschultes Personal ein und gestalten ansprechende Hotel-Anlagen.



▶ **APRÈS-SKI** | Wer halsbrecherische Pisten konstruiert, riskiert Knochenbrüche und verärgerte Urlauber. Nur wer gut plant, schlägt aus dem Ski Resort Gewinn.

selben Globus. Sie können also mit anderen Stadtvätern Handel treiben. Monte Cristo hat dafür ein einfaches System eingebaut, mit dem sich auch komplexe Sachverhalte darstellen lassen. Sie haben eine reine Industriestadt hochgezogen, die aber keinerlei Unterhaltung bietet? Kein Problem: Auf dem Globus sehen Sie, dass die Nachbarstadt fast schon einem Freizeitpark gleicht. Also „kaufen" Sie die Ressource Unterhaltung vom dortigen Bürgermeister ein. Wer sich spezialisieren will, für den halten die Entwickler sogenannte Game Expansion Modules (GEM) bereit (mehr dazu lesen Sie im Kasten oben).

Die dritte Ebene von **Cities XL** trägt dem aktuellen Trend Social Networking Rechnung. Jeder Spieler richtet sich ein Internet-Profil ein, auf dem all seine Städte verzeichnet sind. So lässt sich vortrefflich angeben und vergleichen. Wer hat die größte Metropole? Wer den besten Flughafen? Und wessen Luftverschmutzung reißt bald den gesamten Kontinent in den Abgrund? Plattformen wie schueler.cc ähnlich, lässt Sie **Cities XL** auch Freundschaften mit anderen Spielern schließen, Netzwerke aufbauen und Bilder und Nachrichten tauschen. Über die Profilseite können Sie den Handel koordinieren und Grundeinstellungen wie Steuern festlegen. Haben Sie die Struktur Ihrer Stadt also einmal fertig, steuern Sie makroökonomische Aspekte von jedem Computer oder Laptop aus, auch ohne dass das Hauptspiel installiert ist. In jeder Woche würfelt Monte Cristo aus diesem Spieler-Netzwerk die Gewinner einiger Blaupausen für Spezialgebäude wie den Koloss von Rhodos oder das Chrysler Building aus. Finden Sie solch einen Bauplan auf Ihrer Profilseite, bleibt Ihnen eine Woche, um mit dem Bau zu beginnen. Danach wird neu gelost. Um das Riesenprojekt fertigzustellen, brauchen Sie Unmengen an Rohstoffen. Deshalb bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als mit anderen Spielern Handel zu treiben. Die Monumente geben Ihrer Stadt dann besondere Boni, von denen auch umliegende Städte profitieren. **Cities XL** wird ein Spiel, das auf die Gemeinschaft setzt. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Selten war ich so froh, ein Spiel falsch eingeschätzt zu haben. **Cities XL** ist keine polierte Neuauflage von **City Life**, sondern ein neuer, globalerer Ansatz der Aufbau-Strategie. Die sehr frühe Vorschauversion lief darüber hinaus schon sehr rund. Wenn Monte Cristo mit frischen Inhalten und Events die Community aktiv hält, braucht niemand mehr eine öde **Sim City**-Neuauflage.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Monte Cristo**
ANBIETER: **flashpoint AG**
TERMIN: **2. Quartal 2009**



◀ **RIESIG** | Mit Blaupausen errichten Sie gigantische Bauten wie hier den Koloss von Rhodos. Den Baufortschritt sehen Sie auf einen Blick.

▼ **LEBENSLAUF** | Ihre Bürger gehen ihrem Tagewerk nach. Steigt die Kriminalität, sehen Sie, wie Omas auf den Straßen überfallen werden.

VORSTADT | Während in Randbezirken Gärten vorherrschen, bietet das Zentrum Hochhäuser.



DREIECKIG | Monte Cristo ist stolz auf die neue Engine, die auch verwinkelte Städte zulässt.

Von: Jürgen Krauß/Udo Crnjak

Ein Nachfolger zu einem beschlagnahmten Zombie-Spiel? Klingt nach Kontroversem …

FALSCH VERBUNDEN | Der unbekannte Protagonist prügelt mit einem übergroßen Handy auf Zombies ein.

IHR EINSATZ BITTE | Im Kasino gehen Besucher und Angestellte gleichermaßen auf Sie los.

STUNT-ACTION | Sogar mit einer Motocross-Maschine dürfen Sie durch die Zombiereihen pflügen.

Dead Rising 2

Sie sind angesichts der Ankündigung von **Dead Rising 2** irritiert? Das liegt vielleicht daran, dass Sie nie etwas vom ersten Teil gehört oder gesehen haben. Konnten Sie auch nicht, denn schließlich wurde der Titel erstens nicht für den PC veröffentlicht und zweitens in Deutschland indiziert und sogar beschlagnahmt. Nichtsdestotrotz prophezeien wir Ihnen, dass Ihnen mit dieser Fortsetzung ein Erwachsenen-Zombie-Schnetzel-Abenteuer allererster Güte ins Haus steht. Eine gewagte Mutmaßung, betrachtet man allerdings den Vorgänger und die bislang bekannten Fakten zu **Dead Rising 2**, so ist diese These durchaus angebracht. Das Spielprinzip ist einfach: Zombies vermöbeln. Mit Baseballschlägern. Oder Golfschlägern. Oder einem Rasenmäher. Oder einem Mobiltelefon. Oder einer Registrierkasse. Oder einem Teddybären. Oder einem Sonnenschirm. Oder einer Schaufensterpuppe. Oder, oder, oder … Eingebettet war Teil 1 in einen klassischen Überlebenskampf, der stark von George A. Romeros **Dawn of the Dead** inspiriert war. Es galt, in einem Kaufhaus 72 Stunden Spielzeit (entsprechen sechs Stunden Echtzeit) lang am Leben zu bleiben, schier endlose Untoten-Horden zu verhauen und andere Überlebende zu retten.

Nach Sichtung der ersten Bilder und eines Teaser-Trailers lassen sich aber ein paar Fakten zusammentragen. Allen voran das Hauptziel: Es geht ums nackte Überleben während einer Zombie-Epidemie. Der actionlastige Spielverlauf wird mit Rollenspiel-Elementen, beispielsweise mannigfaltiger Kleidungsauswahl und veränderbaren Charakterattributen, gespickt sein. Der Titel soll für Xbox 360, PlayStation 3 und PC erscheinen. Schauplatz ist ein Kasino im fiktiven Städtchen Fortune City. Zudem spielt ein offensichtlich unwirksames Heilmittel gegen die Zombiefizierung namens „Zombrex“ eine Rolle. Was den Hauptcharakter betrifft, so ist keine Ähnlichkeit zwischen dem Fotojournalisten Frank West, der Hauptfigur aus dem ersten Teil, und dem Helden aus der Fortsetzung auszumachen. Demzufolge ist es auch nicht sicher, ob Sie erneut mit einer Kamera auf Fotojagd gehen werden. Im Vorgänger erhielten Sie Belohnungen für spektakuläre Aufnahmen.

Für eine verlässliche Einschätzung von **Dead Rising 2** sind schlicht und ergreifend zu wenige Informationen vorhanden. Eines ist jedoch sicher: Capcoms Zombie-Schnetzelei wird ein einfacher, actionbetonter Titel, der vordergründig durch seine vielfältigen Werkzeuge für Spielspaß sorgen wird. Und Werkzeuge, mit denen Sie die Untoten vermöbeln dürfen, wird es reichlich geben. Schließlich fiel im ersten Teil das „Waffenarsenal“, bestehend aus über 250 Haushalts- und Freizeitgegenständen, recht üppig aus. Und vielleicht lässt sich die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) dieses Mal erweichen und vergibt dem Titel eine Kennzeichnung. ❑

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Ob die hier abgedruckten Bilder tatsächlich die grafische Qualität des fertigen Spiels repräsentieren, sei mal dahingestellt. Ebenso, ob es in Deutschland überhaupt erscheinen wird. Oder ob es wirklich Spaß machen wird. Aber abgesehen von all diesen Unwägbarkeiten ist bei mir eine gewisse Euphorie vorhanden. Ich würde den Titel nur gerne endlich mal in Bewegung sehen.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Blue Castle Games**
ANBIETER: **Capcom**
TERMIN: **2009**

Von: Felix Schütz

Eine schaurig-schöne Adventure-Gruselei, die diesmal allerdings in Deutschland entwickelt wird.


WETTERFEST | Bei einem Wolkenbruch prasselt der Regen schön animiert zu Boden, während Blitze am Himmel für eine realistische Ausleuchtung sorgen.


LIEBESSPIEL | Zwischen Angelina (links) und Darren entwickelt sich eine zaghafte Romanze.



IDYLLE | **Black Mirror 2** beginnt im US-Städtchen Biddeford. Erst später geht's zurück nach England.

Black Mirror 2

Was für eine Erleichterung! Future Games, das Entwicklerteam des ersten **Black Mirror**, ist am Nachfolger nicht beteiligt. Das ist deshalb eine gute Nachricht, weil das Studio zuletzt die Adventures **Nibiru** und vor allem **Reprobates** in den Sand gesetzt hat. **Black Mirror 2** jedoch wird von Cranberry Productions in Hannover entwickelt, außerdem hat King Art (**The Book of Unwritten Tales**) einiges an Vorarbeit geleistet. Es sind also die richtigen Leute am Werk, davon haben wir uns beim Anspielen überzeugt.

Black Mirror 2 will das Genre nicht umkrempeln und folgt treu dem Strickmuster klassischer Adventures. Die Handlung schließt lose an den ersten Teil an, setzt aber keine Vorkenntnisse voraus. Der Student Darren ist diesmal der tragische Held: Anfangs noch ahnungslos mit seinem Ferienjob beschäftigt, muss er schnell feststellen, wie sich sein Leben zum Schlechten wendet. Von düsteren Visionen und Vorahnungen geplagt, findet er kurz nach Spielbeginn seine Mutter bewusstlos am Boden liegen. Die (hoffentlich) spannende Handlung mutiert ab hier zu einem Mix aus Grusel-Thriller und Kleinstadt-Drama. Sie führt den Spieler bis zum unheilvollen Schloss aus dem ersten **Black Mirror**. Wieso, weshalb, warum? Verraten wir nicht!

Die Ähnlichkeiten zum Vorgänger sind unverkennbar, angefangen beim düsteren, leicht konservativen Grafikstil. Vorgerenderte Hintergründe mit 3D-Charakteren ähneln dem Look des ersten **Black Mirror**. Moderne Zoom-Effekte wie in **Geheimakte 2** gibt es zwar nicht, dafür aber stimmungsvolle Schauplätze mit realistisch animierten Umgebungsdetails. Sehenswert sind vor allem die neuen Licht- und Wettereffekte, die besonders bei Gewitter zur Geltung kommen: Während der Regen zu Boden prasselt, zucken Blitze am Wolkenhimmel, die gespenstische Schatten über die Szenerie tanzen lassen. Auch legen die Grafiker großen Wert auf Charakteranimationen, die auf Situation und Umgebung abgestimmt sind, sodass Darren nur wenige standardmäßige Bewegungen zeigt. Das ist grafisch zwar kein Meilenstein, aber trotzdem schön! Auch beim Sound hat man sich Gedanken gemacht: Anstatt die Musik einfach im Hintergrund laufen zu lassen, setzt sie nur in besonderen Momenten ein – das erzeugt Spannung.

Der erste Teil hatte Mängel in Sachen Bedienbarkeit und Rätseldesign. Die will Cranberry vermeiden und das merkt man auch: Lange Laufwege und unerwünschte Animationen kürzt man nun bequem per Doppelklick ab und auf Tastendruck wird eine nützliche Hotspot-Anzeige aktiv. Praktisch: Per Mausrad kann man alle Items aus dem Inventar direkt am Cursor durchschalten. Außerdem dient eine Übersichtskarte dem schnellen Wechsel zwischen Locations. Und obwohl dadurch viel Leerlauf und Wartezeit eingespart wird, versprechen die Entwickler eine prall gefüllte Spielzeit von mindestens 20 Stunden – das kann sich hören lassen! ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Ich hab das erste **Black Mirror** durchgespielt und fand es gut, wenn auch längst nicht so herausragend, wie es manchmal schöngeredet wird. Deshalb bin ich froh, dass Teil 2 bei einem Team entsteht, das die Stärken des Vorgängers ausbauen und dafür Fehler vermeiden will. Die Präsentation wirkt bislang zwar „nur" gut, doch solange Story und Rätseldesign stimmen, bin ich vollkommen zufrieden.

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Cranberry Productions**
ANBIETER: **Dtp**
TERMIN: **2. Quartal 2009**

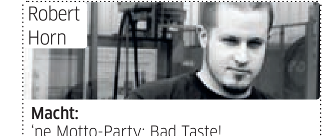
05/09 TEST

XXL-TESTS | BUDGET | EINKAUFSFÜHRER



Petra Fröhlich

Schwankt:
Gamescom in Köln ODER Blizzcon in Anaheim – beides gleichzeitig geht leider nicht.
Gratuliert:
Sega zu den irren Verkaufszahlen von Empire: Total War – endlich wieder ein richtig episches Strategiespiel.



Robert Horn

Macht:
'ne Motto-Party: Bad Taste!
Freut sich, weil:
Die Kollegen in bescheuerten Klamotten auftauchen werden.
Hat noch nicht realisiert:
Dass er ja ebenfalls bescheuerte Klamotten anziehen muss.



Felix Schütz

Strampelt auf seinem Cross-Trainer:
Die Weihnachtspfunde müssen runter!
Freut sich auf die kommenden Monate:
Demigod, Braid, The Book of Unwritten Tales, Chronicles of Riddick 2, Black Sigil (NDS) und The Conduit (Wii)
Freut sich noch mehr auf:
Zeit mit der besseren Hälfte.



Christian Schlütter

Ärgert sich, dass er:
Wegen mancher ungehobelter Kinogänger Watchmen nicht genießen konnte.
Hört auf der Arbeit:
Eddie Vedder: All Along the Watchtower (aus dem „I'm Not There"-Soundtrack)
Freut sich auf:
Eine anstehende Habanero-Lieferung.



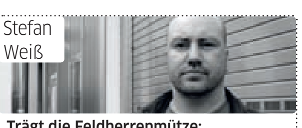
Rainer Rosshirt

Ist gestresst:
Vom immer wiederkehrenden TÜV-Termin.
Ist genervt:
Vom miesen Wetter.
Ist entsetzt:
Weil noch eine weitere Folge von „Rossis Welt" geplant ist.



Sebastian Weber

Ist geschockt:
Dass die Medien nach dem Amoklauf in Winnenden regelrecht hofften, dass die sogenannten „Killerspiele" schuld seien, und spricht den Angehörigen der Opfer sein Beileid aus.
Spielt gerade:
Guitar Hero: World Tour (Xbox 360)



Stefan Weiß

Trägt die Feldherrenmütze:
Bei World in Conflict: Soviet Assault – die Gefechte sind spannend gemacht.
Schwingt Schwert und Stab:
Beim Rollenspiel-Oldie Jade Empire – top: tolle Dialoge, flottes Kampfsystem.
Stapft durch düstere Endzeitszenarien:
Im erstklassigen Fallout 3.



Thomas Weiß

Botschaft an alle Volontärsbewerber:
Heidi Klum würde sagen, nur einen Anwärter zu wählen, sei uns schwer gefallen, da viele Bewerber großes Potenzial aufwiesen. Ich füge hinzu: Der Zug zum Spieletester fährt unregelmäßig, aber er fährt. Und unser E-Mail-Archiv für Bewerbungen ist einsturzsicher.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

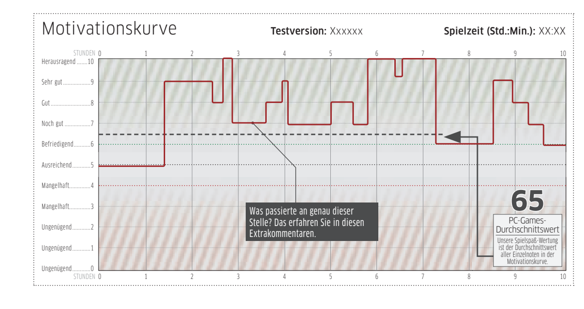
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen



- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

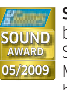
PC-Games-Awards



PC-Games-Award |
Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



▲ BRANDGEFAHR | Der Protagonist Dominic (am Steuer) und seine Truppe schnappten sich ein Polizeiauto. Doch so wie es aussieht, ist ihre Fahrt bald zu Ende.


▲ EIN TRITT FREI | Dominic überredet einen Geschäftsmann auf eine nicht besonders freundliche Art zur Kooperation.

▶ SCHNELLSCHUSS | Ihr Begleiter kann sich jederzeit aus dem Wagen lehnen und ein in der kriminellen Szene übliches Drive-by-Shooting starten.

Der Pate 2

Von: Alexander Frank

Es geht ja bekanntlich immer ums Geschäft. Deshalb prüfen wir, ob Der Pate 2 sein Geld wert ist.

Eine hübsche und auf den ersten Blick alles andere als gewaltbereite Rothaarige klagt unserem Helden ihr Leid: „Wie es aussieht, schläft meine Schwester mit meinem Mann." Noch bevor Dominic, der finster dreinblickende Protagonist von **Der Pate 2**, seine Meinung zu diesem intimen Geständnis abgeben kann, fährt die Frau mit einer kühlen Stimme fort: „Einer der beiden muss weg, aber nicht mein Mann … wegen der Kinder. Deshalb: Hasta la vista, Schwesterherz. Leg sie um. Ich mochte sie sowieso nie." Dominic stimmt zu und übernimmt zwei Minuten später und zwei Häuserblocks weiter die Richterrolle in diesem Familienstreit. Die unloyale Schwester spaziert dort nichts ahnend die Straße entlang, als der Protagonist sie mit seiner Magnum bekannt macht. Mehrere Schüsse strecken die Dame nieder, sie fällt zu Boden. Die herumlaufenden Passanten, unfreiwillige Augenzeugen des soeben geschehenen Auftragsmordes, kreischen und rennen in Panik davon. Dominic hingegen steckt seine Waffe ein, stoppt seelenruhig ein vorbeifahrendes Auto, jagt dessen Besitzer fort, klemmt sich hinters Steuer und rollt gemütlich an den viel zu spät eintreffenden Polizeiwagen vorbei … Sein Auftrag ist erledigt, sein Kontostand wächst um mehrere Tausend Dollar.

Der Pate 2 gehört wie schon sein Vorgänger nicht in die Hände von Minderjährigen. Denn Dominics Handwerk (und gleichzeitig Alltag) ist grausam und blutig. Morde, Einbrüche, Schlägereien und Schutzgelderpressungen sind an der Tagesordnung. Als Anführer der Mafia-Familie Corleone sichert



ZERSTÖRUNGSWUT | In manchen Missionen müssen Sie die Einrichtung eines bestimmten Ladens kurz und klein schlagen, um an Geld oder Hinweise zum Versteck eines Gegners heranzukommen.



STRASSENKAMPF | Dominic und sein Begleiter bahnen sich ihren Weg durch die Gegner. Die künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere ist dabei nicht besonders hoch.


ALTER BEKANNTER | Fans der Filmvorlage wird die Figur rechts bekannt vorkommen: Michael Corleone, einer der führenden Köpfe der Familie. Im Spiel steht er Dominic (links) oft mit Rat zur Seite.



STAATSGEWALT | Die Auseinandersetzungen mit den Gesetzeshütern gehören zu den schwierigsten im Spiel. Zum Glück hält Dominic einige Kugeln aus.

er auf diese Weise die Vorherrschaft seines Clans im New York der 50er-Jahre. Der Mordauftrag von gerade eben ist nur ein kleiner Nebenverdienst. Eigentlich geht es Dominic um Macht. Macht über Drogen-, Prostitutions- und Waffenkartelle der Stadt. Typisch Mafia eben.

Der erste Auftrag nach Dominics Beförderung zum Don gleich zu Beginn des Spiels schickt uns in die örtliche Bäckerei, die eigentlich ein Bordell beherbergt. Die Personaltür führt aus dem Laden direkt zu den spärlich gekleideten Damen – und zu vier Schlägern der Rosato-Famlie, einer konkurrierenden Bande in New York. Eine kleine Schießerei zwischen den Metallstangen für die Strip-Shows macht den Weg zum Chefbüro frei. Der Besitzer der Örtlichkeit, ein geschmacklos bunt gekleideter Kerl mittleren Alters, pfeift zunächst auf unsere smarte Geschäftsidee, seine Einkünfte fortan mit uns zu teilen. Erst als wir ihn an den Schultern packen und mit unserem Knie seine Magengegend massieren, gibt er dem Druck nach und investiert Bares in unser Schutz-Dienstleistungsunternehmen. Ab jetzt gehört das Bäckerei-Bordell uns!

Unsere Gegenspieler – in diesem Fall die Familie Rosato, später andere Mafiosi – sehen solch einer Machtergreifung nicht tatenlos zu. Deshalb schicken sie in unregelmäßigen Abständen ihre Schläger vorbei. Diese übernehmen mit Gewalt unser Geschäft und schneiden uns somit von unseren Einkünften ab. Hier kommt die taktische Komponente ins Spiel: Pfiffige Geschäftsleute stellen in jedem der eroberten Läden Wachen ein. Somit müssen wir nicht stets auf einem Ort verharren und auf die Angriffe unserer Widersacher warten. Stattdessen erkunden wir weiter die frei begehbaren (aber recht übersichtlichen) Städte, knöpfen uns einen Geschäftsmann nach dem anderen vor und bauen unser kriminelles Imperium aus. Die auf diese Weise einfließende Kohle stecken wir in Wachleute. Nicht besonders gewinnbringend, aber immerhin schwächen wir dadurch die kriminelle Konkurrenz.

Herumlaufende Passanten vergeben Nebenaufträge. Deren Ziele variieren nur mäßig – mal einen Kerl verprügeln, mal in einem Laden die Regale und Vitrinen mit dem Baseballschläger bearbeiten, mal aus einem Safe wichtige Dokumente stehlen. Diese Missionen bringen zusätzliches Geld ein, langweilen den Spieler aber bereits nach wenigen Anläufen, da sie stets nach demselben Muster vonstattengehen: hinfahren, schießen/prügeln/sprengen/stehlen, Belohnung einsacken.

DER DON-MODUS IM ÜBERBLICK

Ein echter Mafia-Boss schaltet nicht nur seine Kontrahenten aus, sondern kümmert sich auch beständig um seine Geschäfte. In Der Pate 2 geschieht das in der sogenannten Don-Ansicht.

Die Don-Ansicht (erreichbar mit der Tabulator-Taste) zeigt die jeweilige Stadtkarte mitsamt aller Geschäfte, Kartelle, Krankenhäuser, Polizeireviere und anderer interessanter Gebäude. Ein Klick auf den Ort zeigt Ihnen weiterführende Informationen, etwa welche Bande hier gerade ihre Finger im Spiel hat, wie viele Wachen sie postiert hat oder wie viele Mäuse der Laden täglich abwirft.
Wer für einen Übernahmeversuch, etwa von einem Juweliergeschäft, zu faul ist, schickt einfach seine Leute hin und wartet, bis die Edelsteinschleiferei den Besitzer wechselt. Wer alle Geschäfte einer Art (also das Kartell) kontrolliert, erhält Boni wie Schlagringe oder schusssichere Westen. Und wer auf diese Boni verzichten kann, führt einen Sabotageakt aus, jagt das Gebäude in die Luft – und zerschlägt somit das Kartell einer anderen Mafia-Familie. Das entzieht ihr den jeweiligen Bonus.
Ferner bietet die Don-Ansicht einen Überblick über Ihre Missionsziele, Statistiken zum Spielverlauf sowie Informationen, über welche Umwege Sie an den nächsten Mafia-Boss der konkurrierenden Bande herankommen.



ÜBERSICHT | Im Don-Modus verwalten Sie Ihre Geschäfte und erteilen Aufträge an Ihre Männer.



FEHLERTEUFEL | Das Bein ist nicht abgetrennt, es versinkt dank eines Grafikbugs im Asphalt. Solche Ungereimtheiten kommen oft vor.

GUTE FAHRT! | Unfälle auf der Straße sind keine Seltenheit – vor allem deshalb, weil Fahrzeuge oft aus dem Nichts auftauchen.

Ferner heuern Sie Schläger an. Jeder von ihnen hat besondere Fähigkeiten, zum Beispiel Tresore knacken, Gebäude sprengen oder die Stromversorgung kappen. Bis zu sieben Kerle wollen in Ihre Truppe aufgenommen werden, maximal drei davon begleiten Dominic auf seinen Einsätzen. Der Rest bewacht seine Geschäfte oder greift auf Knopfdruck die Läden des Gegners an. In unserem Test wollte das aber nicht so richtig funktionieren – unsere Männer landeten jedes Mal im Krankenhaus (sterben können die Handlanger nämlich nicht).

Überhaupt machte das Spiel einen stellenweise unfertigen Eindruck. Damit meinen wir auch gar nicht die Grafikfehler wie im Bild oben, sondern bestimmte Stellen, die einen am Weiterkommen hindern. So mussten wir die gemachten Männer eines Konkurrenten auf eine bestimmte Weise ausschalten, etwa vom Hochhaus werfen oder mit einem Molotowcocktail grillen. Der Typ, den wir unter einer Brücke mit unserem Auto überfahren sollten, war – trotz Markierung auf der Karte – nicht da. Erst als wir einen alten Spielstand geladen haben, tauchte er wieder auf. Abgestürzt ist das Spiel hingegen kein einziges Mal.

Technisch weiß der Pate nicht so recht zu überzeugen. Die virtuellen Städte wirken eintönig und ziemlich steril, die Inneneinrichtung der Häuser präsentiert sich nicht besonders variantenreich. Lediglich die Charakteranimation in den vielen Zwischensequenzen sticht hervor, verdeutlicht jedoch die Leere im Hintergrund. Die Sichtweite ist nicht besonders hoch, deshalb tauchen vor allem bei schnellen Autofahrten plötzlich Objekte aus dem Nichts auf.

Die deutsche Sprachausgabe klingt gut. Gerade die Stimmen der Nichtspielercharaktere und von Dominic wirken glaubwürdig. An vielen Stellen geben aber unterschiedliche Passanten immer wieder denselben Kommentar ab. Das wirkt anno 2009 antiquiert.

Ein guter Aspekt ist hingegen das rollenspielartige Charaktersystem. Wer genug Geld erwirtschaftet, darf die Fähigkeiten von Dominic und seinen Schlägern aufwerten und ihnen etwa eine schnellere Gesundheitsregeneration oder bessere Überredungskünste verpassen. Das ist auch nötig, denn später werden auch Ihre Widersacher zäher.

Unser Fazit: Gegen den Ganoven-Platzhirsch GTA 4 kommt Der Pate 2 nicht an. Dafür mangelt es dem Titel an der Präsentation, Atmosphäre und vor allem Abwechslung. Die Zwischensequenzen spinnen zwar die Handlung gekonnt fort, sehr viele Aufträge spielen sich jedoch beinahe identisch. Aber die Idee mit der Verwaltung Ihrer Geschäfte verleiht dem Titel einen gewissen Tiefgang. Action-Fans mit einem Faible für Strategie machen hier nichts falsch. ❑

SCHNITTBERICHT

Der Herausgeber Electronic Arts unterzog die deutsche Version des Mafia-Abenteuers einigen Kürzungen.

Es ist nicht möglich, an einer Spielmission unbeteiligte Passanten anzugreifen. Schläge oder Schüsse gegen sie gehen ins Leere. Ebenso kann der Spieler keine Fußgänger mit dem Auto überfahren, da diese in letzter Sekunde dem Wagen ausweichen oder – falls sie doch erwischt werden – nach dem Unfall wieder aufstehen. Nichtspieler-Charaktere, die Dominic zum Beispiel eliminieren oder verprügeln muss, sind nach wie vor angreifbar, samt Blut und einigen besonders brutalen Tritten und Schlägen (häufig auch auf Frauen). Ebenso geizt das Spiel nicht mit obszöner Sprache.

Eine ungewöhnliche Kürzung findet sich in den Bordellen. Die dort arbeitenden Prostituierten tragen Büstenhalter. Diese „Verhüllung" ist normalerweise nicht in einer deutschen, sondern in einer US-Fassung zu erwarten. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten finden Zensuren sexuell freizügiger Inhalte nämlich häufig statt.



KLEIDERORDNUNG | In der deutschen Version fielen unter anderem die nackten Tatsachen (etwa in Bordellen) der Schere zum Opfer. Die Brüste der Prostituierten sind verhüllt.

MEINE MEINUNG |
Alexander Frank



„Nicht die Genre-Referenz, aber einen Blick wert"

Mit illegalen Tätigkeiten wie Geldwäsche kam ich bisher nur in Berührung, als ich neulich versehentlich meine Jeans samt Börse in der Hosentasche in die Waschmaschine schmiss. Meine Erfahrung mit Mafia-Thematik ist daher ziemlich beschränkt. Deshalb erwartete ich nicht, dass mir Der Pate 2 Spaß macht. Dennoch zogen mich die kriminellen Machenschaften der Hauptfigur Dominic eine Zeit lang in ihren Bann. Allerdings wiederholen sich die Missionen sehr schnell und die Atmosphäre leidet unter einer mäßigen Präsentation. Ein Überflieger ist der Titel also nicht, aber ein netter Zeitvertreib allemal.



1 **FILMREIF** | Zu Beginn erfahren Sie in einer Sequenz, wie Dominic zum Anführer wurde. Bei einem Treffen in Kuba fiel der alte Don einem Volksaufstand zum Opfer (Stichwort: Revolution unter der Führung von Fidel Castro). Dominic nimmt kurzerhand dessen Platz ein.



2 **FRAUENSCHLÄGER** | Mag sein, dass die im Bild gezeigte Konfliktlösung auch heute noch ihre Befürworter findet, aber wir hatten kein tolles Gefühl dabei, Frauen im Spiel zu misshandeln, um etwa eine finanzielle Einigung mit ihnen zu erzielen.

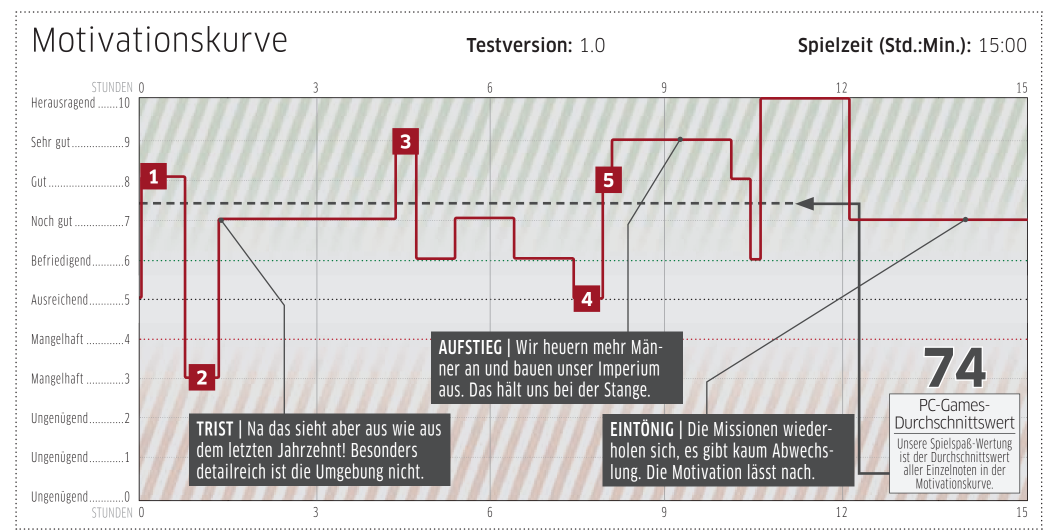


BLEISPRITZE | Gerade bei Gefechten auf große Entfernungen erwies sich das Scharfschützengewehr als sehr praktisch. Es schaltet den Ganoven-Konkurrenten mit nur einer Kugel aus.

3 **FEUER FREI!** | Der erste konkurrierende Don stellt sich uns nicht mehr in den Weg. Wir stürmten sein Anwesen, schalteten seine Wachen und schließlich ihn selbst aus. Zu guter Letzt sprengten wir seine Bude in die Luft. Unsere Mission in New York war hiermit vorläufig zu Ende.

Motivationskurve

Testversion: 1.0 **Spielzeit (Std.:Min.):** 15:00



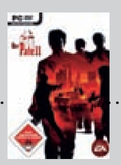


4 **BLAUMÄNNER** | Im sonnigen Florida geht es weiter. Es gibt mehr Geschäfte, mehr Mafiosi, aber auch mehr Polizei. Die nervigen Gesetzeshüter kleben uns oft an den Fersen. Hier landeten wir häufig hinter Gittern und mussten die jeweilige Mission neu angehen. Das frustriert!



5 **TOTSCHLAG?** | Ein korrupter Senator mit perversen sexuellen Vorlieben ist unser nächstes Ziel. Wir locken ihn in eine Falle: Als er nach einer durchzechten Nacht in einem Bordell aufwacht, ist seine Gespielin tot. Sehr makaber, aber so unter Druck gesetzt, erweist er sich als kooperativ.

DER PATE 2



Ca. € 45,-
10. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Electronic Arts
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bisher liegen uns keine Angaben über den finalen Kopierschutz vor. Unser Testmuster mussten wir indes mit einer Seriennummer über das Internet aktivieren. Anschließend brauchten wir zum Spielen keine DVD im Laufwerk.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Triste und sterile Optik, aber die Charaktere sind detailreich.
Sound: Musik und Synchronsprecher hören sich sehr gut an.
Steuerung: Die Steuerung mit der Tastatur und Maus braucht etwas Gewöhnungszeit, geht danach aber leicht von der Hand.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Mehrspieler-Partien im Internet, vier Spielvarianten
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, (2 GB bei Windows Vista), Radeon X1600 Pro/Geforce 6800
Empfehlenswert: Athlon X2 6400+ oder Core 2 Duo E8500, 2 GB RAM, Radeon HD4850 oder Geforce 9800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Auch die geschnittene deutsche Fassung (siehe Extrakasten auf der Seite 70) gehört nicht in Kinderhände. Der Pate 2 geizt nicht mit Blut, expliziter Gewalt (auch gegen Frauen) und vulgärer Sprache.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Version 1.0, die mit der Verkaufsversion weitestgehend identisch ist, auf zwei unterschiedlich konfigurierten Rechnern. Abstürze traten nicht auf. Allerdings hatte das Spiel mit einigen Fehlern zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- + Der Don-Modus verleiht dem Abenteuer Spieltiefe
- + Actionreiche Gefechte
- + Eine interessant erzählte Geschichte
- + Upgrades für Ihre Spielfiguren
- − Viele eintönige Missionen
- − Einige Zielpersonen sind nicht auffindbar
- − Stellenweise unnötig verzwickte Laufwege
- − Unlogisches Verhalten Ihrer Mitstreiter

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 74

Von: Robert Horn

Gute Ideen sind der erste Schritt. Beim zweiten, der Umsetzung, versagt dieses Spiel aber.



1 MONSTRÖS | Neben gepanzerten Soldaten kämpfen Sie auch mit allerlei mutierten Wesen.

2 TUNNELBLICK | Die Zeitlupenfunktion wirkt wie 1:1 aus F.E.A.R. kopiert, bringt aber spielerisch wenig.

3 RUNDGANG | Die Levels sind abwechslungsreich. Allerdings wiederholen sich einige Abschnitte.

Scorpion: Disfigured

Es klingt eigentlich prächtig: Jede Menge aufrüstbare Waffen, ein fortschrittlicher Superanzug und Psi-Fähigkeiten sollen den Ego-Shooter **Scorpion** zwar nicht zum **Crysis**-Konkurrenten, aber zumindest zum soliden, spaßigen Shooter machen. Die Ansätze stimmen auch, jedoch hat Entwickler B-Cool bei der Umsetzung geschlampt.

In ein düsteres Labor sollen Sie, Codename Scorpion, einsteigen, einen Virus bergen, mutierte Wesen und ansässiges Militär aus dem Weg räumen. Ein Spezialanzug soll Sie dabei unterstützen, er verleiht Ihnen Fähigkeiten wie Telekinese oder Gedankenkontrolle. Doch genau hier hapert es: Der Einsatz der Kräfte ist gerade zu Beginn umständlich und kostet zu viel Energie, um nützlich zu sein. Erst wenn Sie die Fähigkeiten im Spielverlauf verbessern, lohnt sich der Einsatz. Eine Waffe bleibt dennoch immer die bessere, effektivere Wahl. Und so ballern Sie sich durch einen Durchschnitts-Shooter mit belangloser Geschichte. Zwar entfaltet das Aufrüsten der Waffen und Fähigkeiten das typische Suchtpotenzial und einige Abschnitte fordern spielerisches Geschick, doch meist trüben Design-Schnitzer das Bild. Denn warum darf etwa der Held alle Waffen bei sich tragen, aber nur drei davon ausrüsten? Und warum gibt es keine vernünftige Trefferwirkung bei Gegnern ohne Rüstung? Und wieso sind spätere Abschnitte so verwirrend gebaut, dass der Ausgang trotz einblendbarer 3D-Karte kaum ohne Fluchen zu finden ist?

Man merkt **Scorpion** deutlich an, dass die Entwickler einige gute Ideen hatten, bei der Umsetzung aber nicht konsequent waren. Schade, denn so bleibt der Shooter im Durchschnitt hängen. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Gut geklaut ist nicht gleich gut gemacht."

Scorpion wirkt an vielen Stellen seltsam vertraut: Der Zeitlupeneffekt und die Gegner erinnern an **F.E.A.R.**, der Anzug an **Crysis** und die Optik entfernt an **Bioshock**. Nur erreicht **Scorpion** die Klasse seiner Vorbilder in keinster Weise, scheitert an Banalem. Erwähnenswerte Pluspunkte: solide Gegner-KI, nette (etwas bemüht wirkende) Optik und eine wirklich gute deutsche Sprachausgabe, bei der die Wachen allerlei Witzchen reißen. Ein paar Stunden werden Sie mit dem Shooter sicherlich Spaß haben – wenn Sie all die Spiele, die es besser machen, gedanklich ausblenden.

SCORPION: DISFIGURED



Ca. € 35,-
31. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: B-Cool Interactive
Publisher: Atari
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Der Shooter verwendet SecuRom als Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Grafik wirkt an vielen Stellen übertrieben, glänzt hier und da aber mit netten Effekten.
Sound: Schüsse klingen wie Knallerbsen, einzig die deutsche Synchronisation sticht mit viel Humor hervor.
Steuerung: Standard-Shooter-Steuerung mit umständlich vordefinierter Tastenbelegung. Änderungen daran wurden in unserer Version nicht abgespeichert.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

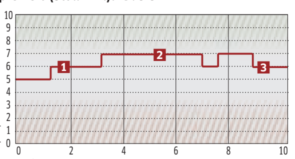
Minimum: Athlon 64 4000+/P4 mit 3,6 GHz, Radeon X1600 XT/Geforce 8600 GT, 1 GB RAM (Win XP), 2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6600, Radeon HD 4850/ Geforce 9800 GT, 2 GB RAM(Win XP), 4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Die Ballerei inszeniert sich größtenteils unblutig, Körpertreffer sehen Sie nicht. Kopfschüsse sind möglich, ebenso wie das Erschießen von unbeteiligten Zivilisten. An einigen Stellen stoßen Sie auf aufgeschnittene menschliche Körper auf Operationstischen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Während des Tests stürzte **Scorpion** zweimal mit einer Fehlermeldung ab. Bugs fanden wir im Spiel keine, einzig gefallene Gegner wiesen Grafikfehler auf.

PRO UND CONTRA

- + Gelungene Sprachausgabe
- + Solide künstliche Intelligenz
- + Aufrüstbare Waffen und Kräfte
- − Umständliche Bedienung
- − Kaum vorhandene Story
- − Verwirrendes Leveldesign
- − Tastaturkonfiguration wird nicht gespeichert
- − Treffer schwer nachvollziehbar
- − Künstliche Spielzeitstreckung gegen Ende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **64**



AB NACH OBEN | Das Spiel hält, was die coole Optik verspricht: Action am laufenden Band!

Tom Clancy's H.A.W.X.

Von: Michael Grill

Holzklasse oder First Class mit Beinfreiheit? Wir verraten Ihnen, wie es sich mit Ubisofts Action-Kracher so fliegt.

PC-Freunde, die auf Luftkampfspiele stehen, gehörten in den vergangenen Jahren nicht unbedingt zu einer übermäßig verwöhnten Sorte von Spielern. Okay, da gab es das mittlerweile über zwei Jahre alte IL2-Sturmovik: 1946 oder das nicht merklich jüngere Blazing Angels 2, aber sonst sah das Angebot eher düster aus. Diese Zeiten sind jedoch vorbei, denn nun katapultiert uns Ubisoft mit Tom Clancy's H.A.W.X. in Überschallgeschwindigkeit ein paar Tausend virtuelle Meter nach oben. Wir haben endlich die Testversion des vielversprechenden Action-Titels in die Finger bekommen und gleich ordentlich mit dem Steuerknüppel umgerührt.

Handlungsbedarf! Kurz zur etwas flachen Handlung: In der nahen Zukunft fechten Staaten ihre Kriege nicht mehr selbst aus, sondern schicken Privatarmeen (sogenannte Private Military Companies oder kurz PMCs) an die Front, um die Drecksarbeit zu erledigen. Das Spiel steckt Sie in die Fliegerstiefel eines hochdekorierten Navy-Rentners, der bei genau so einer Firma anheuert. Mit Fortschreiten der Geschichte kommen Sie allerdings sehr bald drauf, dass Ihr Brötchengeber gar nicht so uneigennützig handelt und die eigenen Interessen ziemlich radikal durchsetzt. Blablabla. Mit dieser Story gewinnt man nicht unbedingt einen Oscar, aber darum geht's auch nicht. Viel wichtiger sind uns spannende Dogfights und dicke Explosionen – und davon gibt's im Spiel mehr als genug.

Wenn die Geschichte von H.A.W.X. nichts Besonderes ist, was dann? Zum Beispiel die Tatsache, dass der Titel mit zwei verschiedenen Spielmodi daherkommt. Im sogenannten „Assistant-On"-Modus spielt sich das Ganze wie ein stinknormaler Arcade-Flugsimulator. Sie verfolgen die Action aus der Verfolger- oder der Cockpit-Sicht, steuern den Jet durch die Gegend und knallen einfach die blinkenden, roten Ziele ab, die Ihnen vor den Bug fliegen. So weit, so alt. Schalten Sie allerdings auf „Assistant-Off", wird's interessant. Die Kameraperspektive wechselt auf eine weit entfernte Außenansicht Ihres Fliegers und zentriert das angewählte Ziel. Nun können Sie mit ein bisschen Fingerspitzengefühl die coolsten Manöver hinlegen und unglaublich stylish durch die Wolken driften. Das sieht nicht nur fantastisch aus und spielt sich ein bisschen wie eine Mischung aus Flugsimulator und Tony Hawk, es bringt auch Vorteile. Klebt Ihnen beispielsweise eine lästige Rakete am Flugzeug-Heck (und das passiert sehr oft), machen Sie einfach eine kleine Schub-weg-volle-Kurve-Drift-Afterburner-Kombination und voilà: Sie sind gerettet. Klingt ziemlich kompliziert, geht aber nach ein paar Minuten locker von der Hand. Der intuitiven Steuerung sei's gedankt! Apropos: Maus und Tastatur können Sie getrost liegen lassen, am besten fliegt es sich eindeutig mit einem herkömmlichen Gamepad!

SCHÖN | Vor der malerischen Kulisse Rios jagen wir einen feindlichen Flieger in die Luft.

NAHKAMPF | Das Bordgeschütz ist nur auf kurze Distanz effektiv, richtet aber viel Schaden an.

BORDKAMERA | Per Knopfdruck können Sie die Flugbahn Ihrer Rakete mitverfolgen!

QUAL DER WAHL | Vor jeder Mission wählen Sie einen Jet aus. 50 Flieger stehen für Sie bereit.

Profis haben es sicher schon rausgelesen: Tom Clancy's H.A.W.X. hat verdammt wenig mit Simulation zu tun. Im Sekundentakt jagen Sie Feinden dutzende Raketen hinterher und selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade steckt Ihr Flieger einige Treffer weg. Das heißt allerdings nicht, dass der Titel einfach ist, ganz im Gegenteil. Da Sie es im Großteil der Fälle mit ganzen Gegnergruppen zu tun bekommen, hängt so gut wie immer ein unfreundlicher Flieger am Heck Ihrer Maschine. Zwar können Sie Ihren Flügelmännern neben Angriffsbefehlen auch den Auftrag erteilen, Ihnen den Rücken freizuhalten. Dennoch ereilt Sie in schöner Regelmäßigkeit der virtuelle Tod. Ziemlich blöd, dass in diesem Fall die Mission nur bei vom Spiel festgelegten Checkpoints wieder aufgenommen werden kann. In manchen Fällen müssen Sie sogar komplett von vorne starten. Das sorgt vor allem dann für Ärger, wenn Sie kurz vor Ende einer Mission überraschend abgeschossen werden.

Die insgesamt 19 Missionen, die Sie mit rund 50 unterschiedlichen Fliegern bestreiten dürfen, bieten neben Action am laufenden Band vor allem viel Abwechslung. Bodenangriffe, Eskorten, Luftkämpfe, Einsätze gegen Marine-Einheiten – das passt! Auch der Schwierigkeitsgrad ist im Großteil der Fälle genau richtig und fordert, ohne unfair zu werden. Lediglich an einigen wenigen Stellen in späteren Missionen besteht Frustgefahr, was jedoch mehr an den angesprochenen Checkpoints als am Missionsdesign liegt. Aber keine Sorge, solche bockschweren Aufträge sind glücklicherweise die Ausnahme und lassen sich – wenn auch vielleicht nach mehreren Anläufen – alle erfolgreich abschließen.

Technisch gesehen macht Tom Clancy's H.A.W.X. so ziemlich alles richtig. Düsen Sie mit Mach 2 durch die wunderbaren 3D-Wolken und betrachten die pittoreske Szenerie aus der Vogelperspektive, während Ihnen Flak-Geschosse und Raketen um die Flügel sausen, klappt die Kinnlade ordentlich nach unten. Einzig die Explosionen sind weniger berauschend, da haben wir schon deutlich Besseres gesehen. Der Sound kann sich übrigens auch hören lassen: Panische Funksprüche, coole Waffeneffekte und bombastische Explosionen sorgen für einen enorm intensiven Klangteppich.

Am Ende des Tages ist Ubisofts Arcade-Fliegerei genau das, was seit längerer Zeit überfällig war: ein richtig gutes Flugkampf-Spektakel, das noch dazu mit einem ganzen Haufen frischer Ideen auftrumpft. Wer allerdings mit einer kernigen Simulation rechnet, wird enttäuscht sein: H.A.W.X. ist Action pur und weit von Realismus entfernt. Den Mehrspieler-Part – darunter ein Kooperativ-Modus für bis zu vier Spieler – konnten wir mit unserer Spielfassung leider noch nicht anspielen. Nächste Ausgabe gibt's im Rahmen der News mehr Infos dazu. ❑



FLUGBEGLEITER

Thrustmaster hat für H.A.W.X. einen eigenen Joystick im Angebot. Aber: Brauchen Sie den?

Mit dem „T.Flight Hotas X" (siehe auch Seite 126) hat Thrustmaster einen Joystick entwickelt, der auf H.A.W.X. abgestimmt und vorprogrammiert ist. Die gute Nachricht: Das gute Stück funktioniert super und liegt hervorragend in der Hand. Die noch bessere Nachricht: Sie können sich das Geld sparen! Mit einem herkömmlichen Gamepad fliegt es sich am besten!





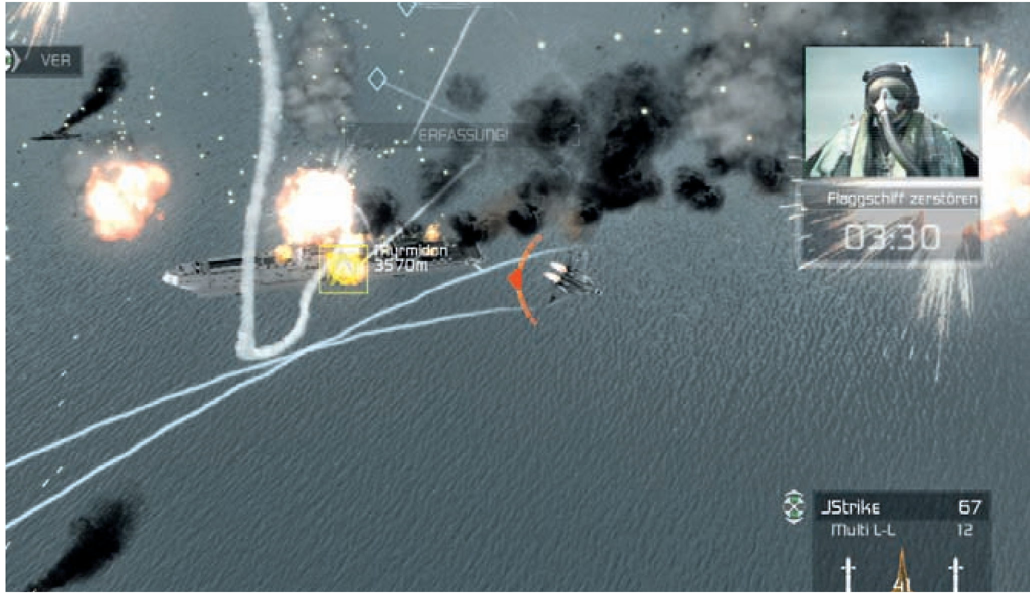
1 **ANFÄNGER!** | In der ersten Mission führt Sie **H.A.W.X.** langsam an die Action über den Wolken heran. Nicht sonderlich fordernd, aber durchaus unterhaltsam.



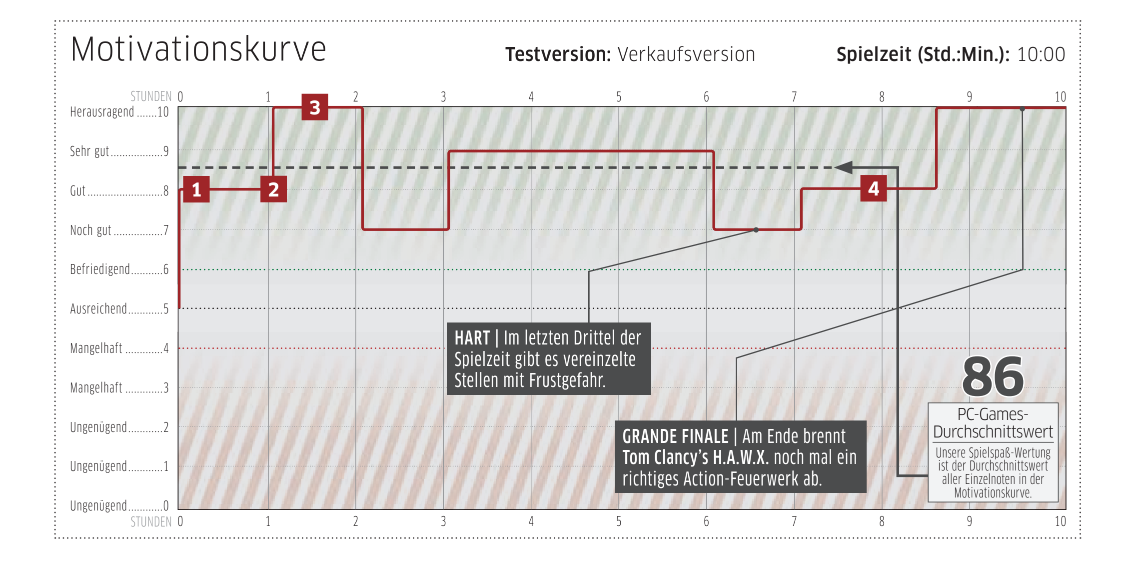
2 **BODENZIELE** | Der erste Bodenangriff erweist sich als etwas schwieriger. Sie verwüsten mit Freifall-Bomben aber ganze Landstriche. Wunderbar!



3 **SAMBA** | Die gewaltige Luftschlacht um Rio de Janeiro ist eines der Highlights im Spiel und lässt Sie das erste Mal in der coolen Assistant-Off-Ansicht ran.



4 **SEESCHLACHT** | Der Angriff auf einen gewaltigen Marine-Verband leitet die letzte überraschende Wendung der Geschichte ein und lässt Sie eine ganze Flotte in ihre Einzelteile zerlegen. Nach dieser Mission bietet **H.A.W.X.** für kurze Zeit weniger Höhepunkte, brennt aber rechtzeitig zum großen Finale noch mal ein Action-Feuerwerk der Sonderklasse ab.



MEINE MEINUNG | *Michael Grill*



„Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen!"

Als Fan von Fliegerklassikern wie **Strike Commander**, **Falcon** oder **IL2-Sturmovik** hab ich mich seit der ersten Ankündigung im März vergangenen Jahres auf **Tom Clancy's H.A.W.X.** gefreut. Natürlich waren da aber auch ein paar Zweifel dabei: Kann man in diesem angeschlagenen Genre noch einmal richtig Gas geben? Trotz der Tatsache, dass der Titel gleichzeitig für Konsole erscheint – und damit mit einer eher simplen Steuerung auskommen muss? Die Antwort liefert Ubisoft: Kein Problem! Klar, **H.A.W.X.** ist alles andere als eine Simulation, aber diesen Anspruch hatte der Titel auch nie. Was hier geboten wird, ist zugängliche, hervorragend inszenierte Action mit jeder Menge Abwechslung. Wenn der Mehrspieler-Modus auch noch was taugt, dann heißt es: Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen!

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Ca. € 45,-
19. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Simulation
Entwickler: Ubisoft Bukarest
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Auf unsere Nachfrage wollte Ubisoft kein Statement zum Kopierschutz abgeben.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr gute Optik mit großartiger Weitsicht. Einzig die Explosionen könnten besser aussehen.
Sound: Tolle Soundeffekte und sehr gute Synchronisation. Top!
Steuerung: Maus und Tastatur sind nicht zu empfehlen. Am besten, Sie fliegen mit einem Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kooperations-Modus für sämtliche Missionen sowie Team-Deathmatch. Noch nicht testbar!
Zahl der Spieler: 4 (Koop), 8 (TDM)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte mit Shader Model 2.0, 7 GB HD, WinXP/Vista
Empfehlenswert: Core 2 Duo/Athlon 4000+, 2 GB RAM, 256-MB-Garfikkarte mit Shader Model 4.0, 7 GB HD, WinXP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Im Spiel herrscht Krieg! Allerdings werden in keinster Weise explizite Gewaltszenen dargestellt. Flugzeuge explodieren, Bodenziele fliegen in die Luft, dafür wird man auch von den Flügelmännern gelobt. Alles in allem ist der Titel aber sehr harmlos und überhaupt nicht gewaltverherrlichend.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während unserer Testphase hatten wir mit **Tom Clancy's H.A.W.X.** keinerlei technische Probleme. Von der Installation über die Konfiguration bis hin zur letzten Mission lief alles wunderbar reibungslos ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Nonstop-Action: Es kracht und explodiert überall!
- ➕ Innovativer und spaßiger Assistant-Off-Modus
- ➕ Sehr abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Sehr gute Optik und super Soundeffekte
- ➕ Gute, intuitive Steuerung mit Gamepad
- ➖ Etwas lahme Story
- ➖ Kein freies Speichern
- ➖ Teils unausgewogener Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7400
- BIS ZU 2x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 750GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 678€[1]

599€[1]

oder schon ab 17,07€ mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 42 Monaten



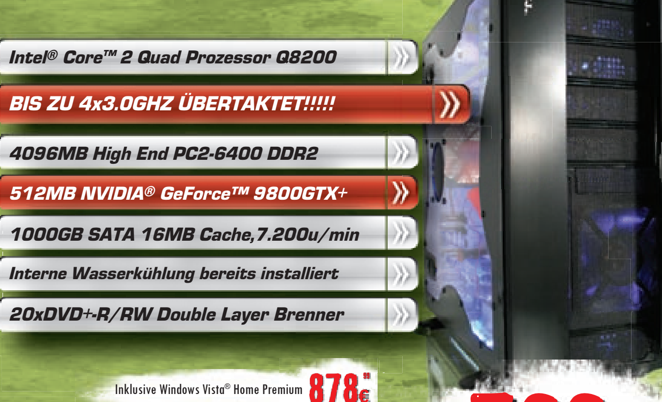

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4850
- 750GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 828€[1]

749€[1]

oder schon ab 16,05€ mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 60 Monaten





- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8200
- BIS ZU 4x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- 1000GB SATA 16MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878€[1]

799€[1]

oder schon ab 17,12€ mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 60 Monaten




- AMD Phenom™ II X4 940 mit 4x 3.0 GHz
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD4870
- 1500GB SATA 8MB Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978€[1]



899€[1]

oder schon ab 16,83€ mtl./Finanzierung [2] bei einer Laufzeit von 72 Monaten




Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND



▲ **ÜBERRASCHUNG** | Unsere Schützenpanzer haben den feindlichen Hubschraubern aufgelauert und holen sie mit ihren mächtigen Maschinengewehren vom Himmel.

▶ **DUMM GELAUFEN** | Ein Fußtrupp wird von Panzern und Helikoptern aufgerieben. Die Soldaten haben keine Chance.

▼ **GUT GEMEINT** | Während der Kämpfe können Sie die Übersichtskarte anwählen. Hierbei handelt es sich aber eher um eine nette Dreingabe – hilfreich ist die Karte nämlich nicht.





Tom Clancy's Endwar

Von: Ralph Wollner

Mit einer innovativen Sprachsteuerung und stimmigem Spieldesign versucht Ubisoft, das Genre zu revolutionieren.

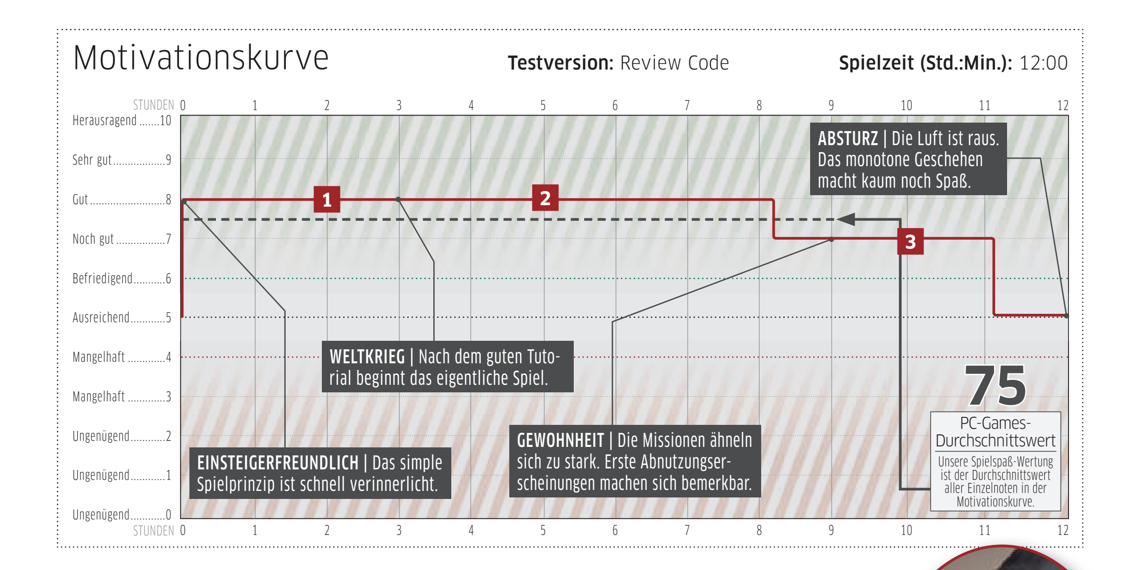
Ubisofts Echtzeitstrategie-Hoffnung spielt in der Zukunft, im Jahr 2020. Die Erde wird von drei Großmächten kontrolliert: Russland hat inzwischen die Vorherrschaft übernommen und durch den Export von Erdöl sowie Erdgas ein Vermögen gemacht. Die USA stehen vor dem finanziellen Ruin und Europa arbeitet an neuen Kriegstechnologien. Natürlich bekommen sich die Parteien irgendwann dermaßen in die Haare, dass sie zu den Waffen greifen: Herzlich willkommen im Dritten Weltkrieg.

Bevor Sie in der Einzelspielerkampagne richtig loslegen, müssen Sie einen Stimmabdruck mithilfe der Spracherkennungssoftware abgeben. Danach startet das Tutorial, welches sich „Der Weg zum Krieg" nennt. Hier lernen Sie in einigen Trainingsmissionen die Einheiten aller drei Fraktionen kennen und bekommen die Grundlagen von Endwar erklärt. Danach geht das eigentliche Spiel los. Sobald Sie sich für eine der drei kriegstreibenden Parteien entschieden haben, gelangen Sie zu einer strategischen Weltkarte, die anzeigt, welches Land von wem kontrolliert wird. Von hier aus starten Sie auch Ihre Feldzüge. Sie können sich das etwa so wie in dem Brettspiel Risiko vorstellen, nur dass Sie in Endwar die Schlachten nicht mit Würfelglück, sondern durch taktisches Geschick gewinnen. Die Parteien kommen nacheinander an die Reihe und können einen Zug beziehungsweise Angriff ausführen. Wenn Sie dran sind, suchen Sie sich ein Gebiet auf der Karte aus, das Ihnen einen strategischen Vorteil verschafft, und schon geht es aufs Schlachtfeld. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Auseinandersetzungen für sich zu entscheiden: Entweder Sie erobern mehr Kontrollpunkte (im Spiel „Uplinks" genannt) als der Gegner und halten die Stellungen so lange, bis ein Countdown abgelaufen ist, oder Sie eliminieren einfach alle gegnerischen Streitkräfte. Ab und zu gibt es Sondereinsätze, in denen Sie zum Beispiel bestimmte Gebäude vernichten oder einen entführten Politiker befreien. Das sorgt zwar für Abwechslung, kommt aber insgesamt zu selten vor. Die Kämpfe selbst laufen wie eine Art aufgebohrtes Stein-Schere-Papier-Kno-

MEINE MEINUNG | Ralph Wollner

„Für Hardcore-Strategen fehlt es dem Spiel am nötigen taktischen Tiefgang."

Die Idee mit der Sprachsteuerung ist ja gut, aber die Umsetzung fällt auf dem PC lausig aus. Da ist man heilfroh, dass man sich durch geschickte Manöver einen Vorteil verschafft hat, und dann macht ein falsch verstandener Befehl alles zunichte. Zwar lässt sich **Endwar** auch mit Maus und Tastatur einigermaßen schnell steuern, aber für viele dürfte die Sprachsteuerung DER vorrangige Kaufgrund sein – und genau hier hat **Endwar** deutliche Schwächen. Ansonsten ist **Endwar** ein simples, unterhaltsames Spiel, das Hobby-Strategen mit viel Action und unkomplizierter Handhabung fesselt. Für Hardcore-Strategen fehlt es allerdings am nötigen taktischen Tiefgang. Außerdem ähneln sich die Missionen zu arg, um auf Dauer interessant zu bleiben. Schade, hier wäre mehr drin gewesen …



ALLES HÖRT AUF IHR KOMMANDO?

Ganze Heerscharen nur per Sprache steuern? Klingt gut, bereitet in der Realität aber einige Probleme. Zumindest auf dem PC.

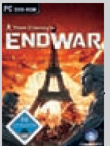
Nachdem wir im Optionsmenü einen Stimmabdruck abgegeben haben, stürzen wir uns voller Freude in die erste Mission der Einzelspielerkampagne: „Einheit eins vorrücken zu Bravo!" Das Programm quittiert unsere Ansage mit einem „Befehl nicht verstanden!" Toll. Gleich noch mal: „Einheit EINS … vorrücken zu BRAVO!" Wieder nichts. „EEEIIIINHEEIT EEEIIINS VORRÜCKEN ZU BRAAAVOOO!!!" Und? Einheit sieben rennt geradewegs ins Verderben. Aha! Zum Vergleich zogen wir die Xbox-360-Version heran. Bis auf wenige Ausrutscher versteht uns das Programm einwandfrei. Das liegt daran, dass die Spracherkennungs-Software hier auf das Xbox-360-Headset geeicht ist, während man bei der PC-Variante alle möglichen Geräte an seinen Rechner anschließen kann und sich viele Headsets schlichtweg nicht für **Endwar** eignen. Hier hätte der Hersteller ein paar Hinweise geben sollen.

beispiel ab: Hubschrauber schlagen Panzer, Panzer schlagen Soldaten mit Raketenwerfern und Soldaten mit Raketenwerfern schlagen Hubschrauber. Natürlich gibt es noch ein paar mehr Einheiten, aber am Prinzip ändert sich nichts. Es gewinnt derjenige, der den Feind austrickst und beispielsweise seine Helikopter-Einheiten mit scheinbar schutzlosen Panzer-Brigaden ködert, um sie dann mit versteckten Raketenwerfer-Truppen vom Himmel zu holen. Das ist zwar unterhaltsam, bietet auf Dauer aber zu wenig taktischen Tiefgang. Dafür ist der Action-Gehalt für ein Strategiespiel auffallend hoch – es rumst und kracht an allen Ecken. Dabei übersäen gigantische Explosionen die Levels und Gebäude fallen imposant in sich zusammen.

Bei dem ganzen Rambazamba geht allerdings oftmals die Übersicht flöten, besonders weil die Kamera sich häufig auf eigenartige Irrfahrten begibt. Die Schlachtfelder sind aber meist so klein, dass man sie nach kurzer Zeit wie seine Westentasche kennt und die Orientierung schnell wiederfindet. Die einzelnen Missionen sind angenehm kurz. Sie dauern zwischen fünf Minuten und maximal einer halben Stunde. In seltenen Einzelfällen kann sich eine Schlacht auch länger hinziehen. Das passiert vor allem im Mehrspielermodus, wenn **Endwar**-Veteranen gegeneinander antreten. Das Herzstück des Mehrspielerbereichs ist der Spielmodus „Kriegsschauplatz", in dem Sie einen kompletten Weltkrieg nachspielen. Ansonsten stehen Ihnen die gleichen Szenarien und Missionen wie bei der Einzelspielerkampagne zur Verfügung.

Grafisch kommt Endwar ein wenig detaillierter daher als die Konsolen-Versionen, es belegt aber – gemessen an PC-Maßstäben – „nur" einen Platz im oberen Durchschnittsbereich. **Endwar** ist ein stimmiges, unkompliziertes Strategievergnügen, das sich besonders für Genreneulinge eignet – wenn es da bloß nicht die nervigen Probleme mit der Sprachsteuerung gäbe. Gut, mit ein wenig Übung scheucht man die Einheiten auch mit Maus und Tastatur flott übers Schlachtfeld, aber das Spiel ist eben auf die Kontrolle mit dem Headset ausgelegt. Und das funktioniert nur so lala. ❑

TOM CLANCY'S ENDWAR



Ca. € 50,-
26. Februar 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Ubisoft Shanghai
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Redaktionsschluss wollte uns Publisher Ubisoft keine Auskunft geben. Eine Internet-Aktivierung ist nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Qualität der Texturen kann nicht überzeugen – man merkt die Verwandtschaft zur Konsolen-Version.
Sound: Sphärische Musik während des Menüs und gewaltige Kriegsgeräusche im Spiel
Steuerung: Durchwachsene Sprachsteuerung mit dem Headset; alternativ: Kontrolle mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Kriegsschauplatz (ganzer Weltkrieg) und alle Missionen aus der Einzelspieler-Kampagne
Zahl der Spieler: 1-4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 1,8-GHz-Dualcore-Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 7600 GS/Radeon 1600 XT
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 2,4-GHz-Dualcore-Prozessor, 2 GB RAM, Geforce 8800 GS/Radeon 2900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Obwohl es sich um ein Kriegsspiel handelt, halten sich die Gewaltdarstellungen sehr in Grenzen. Bei Fußsoldaten gibt es kleine Blutspritzer. Natürlich hinterlassen die Schlachten ihre Spuren: Gebäude fallen in sich zusammen und Brände wüten auf dem Spielfeld.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während der Testphase lief das Spiel stabil und stürzte kein einziges Mal ab. Die Grafik ist nicht gerade umwerfend, aber zweckdienlich. Größtes Manko: Die Sprachsteuerung funktioniert am PC nicht besonders gut.

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmiges Spieldesign
- \+ Viel Action
- \+ Kompakte Schlachten
- \+ Spannender Spielverlauf
- \+ Packende Atmosphäre
- \+ Gutes Tutorial
- − Durchwachsene Sprachsteuerung
- − Optisch nur durchschnittlich
- − Auf Dauer viel zu wenig Abwechslung
- − Unübersichtliche Minikarte
- − Keine Langzeitmotivation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

2

HEER | Ihre Armeen sind von entscheidender Bedeutung: Je mehr Erfahrung sie haben, desto leichter fällt der Sieg.

HAFEN | Je nach Ausrichtung produzieren Sie hier Schiffe aller Art. Handelshäfen zum Beispiel spülen Geld in die Kasse, in Militärhäfen dürfen Sie riesige, kanonenbewehrte Pötte bauen.

HAUPTSTADT | Unser Berlin wächst und gedeiht. Wenn wir diese Metropole verlieren, ist die gesamte Kampagne zu Ende. Das passierte uns einmal, als wir sie unbewacht zurückließen. Doofer Fehler!

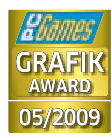
UNIVERSITÄT | In den Bildungsstätten erforschen Sie Technologie in drei Bereichen, etwa um Ihre Armee aufzurüsten oder Ihre Wirtschaft anzukurbeln. Nur so spielen Sie ganz vorne mit!

MÄCHTIG | Preußen steigt zu einer europäischen Großmacht auf, wir dominieren Europa. Einzig auf See gelingt nichts, wir bleiben also vorerst an Land, lehren die Nachbarn das Fürchten.

Empire: Total War

Von: Robert Horn

Zweifler, tretet zurück! Empire ist große, tolle Strategie-Unterhaltung.





Es begann mit Schwierigkeiten. Denn als Publisher Sega uns die Testversion von **Empire: Total War** zukommen ließ, mussten wir enttäuscht feststellen, das der Titel alles andere als fertig war. Da die Entwickler ihr Spiel über Steam veröffentlichen, ergeben sich für Testmagazine wie PC Games ungeahnte Hindernisse: Denn meist finalisieren die Macher die Software erst im allerletzten Moment, so geschehen bei **Empire** oder auch **Dawn of War 2**. Eine Wertung mussten wir Segas Strategie-Meisterwerk aus diesem Grund verweigern. Das holen wir nun aber nach:

Es hat sich einiges getan bei **Empire**: Die Entwickler haben Wort gehalten und bis zur Veröffentlichung ein fertiges, funktionierendes Spiel erschaffen. So heben die Entwickler das bewährte, süchtig machende System der Vorgänger auf eine neue, zeitgemäße Stufe. Die unglaubliche Vielfalt, die Liebe zum Detail, die an jeder Ecke erkennbar ist, verdient höchsten Respekt. Kaum vorzustellen, wie viele Arbeitsstunden in dem Strategiespiel stecken!

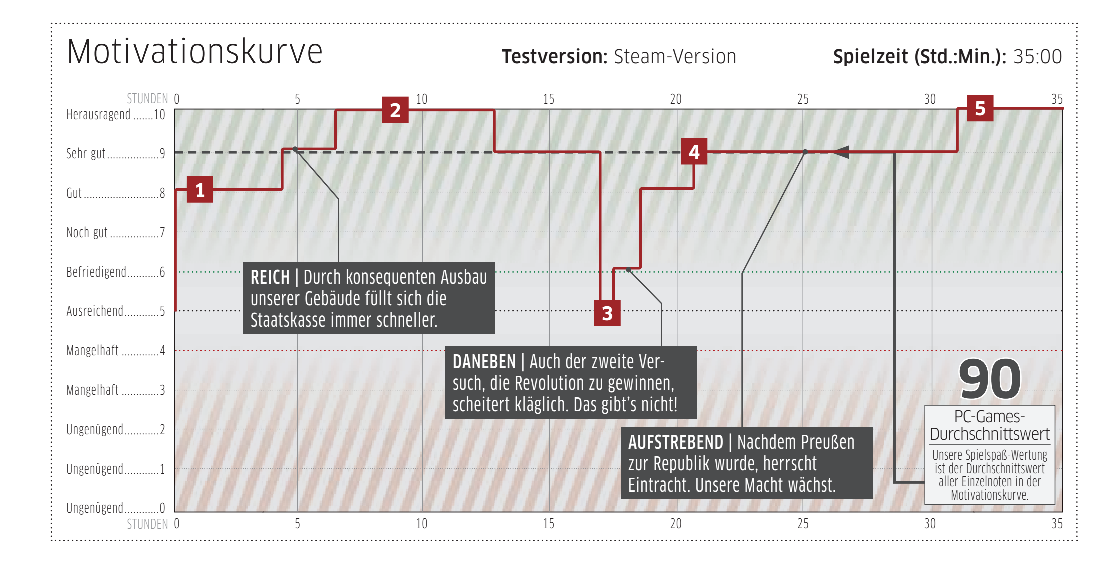
Besonders die ausufernden Gefechte erfüllen Hobby-Strategen mit Wohlgefühl, so gelungen sind sie. Dass die Forschung in **Empire** nun eine zentrale Rolle spielt, merkt man auf den Schlachtfeldern am deutlichsten. So machen Sie etwa aus dem Rückgrat jeder Armee, der Linieninfanterie, eine disziplinierte Einheit, die nach und nach lernt, sich etwa nach dem Schießen hinzuknien oder gar feuernd vorzurücken. Oder Sie bringen Ihrer Kavallerie verschiedenste Formationen bei, Ihre Kanonen statten Sie mit unterschiedlicher Munition aus … die Möglichkeiten sind unzählig und spannend. Aber nicht nur im Kampf gibt es einiges zu tun: Um auf der Strategiekarte den Überblick zu behalten, braucht es gerade im späteren Spielverlauf gehörige Konzentration. Denn nur wenn Sie mit stetigem Ausbau Ihrer Fabriken und Städte die Wirtschaft ankurbeln, fließt genug Geld in die Kriegskasse.

Probleme gibt es dennoch. Denn zum einen waren die Steam-Server am 4. März dem Ansturm der Spieler nicht gewachsen, sodass viele Käufer den benötigten Patch erst nach Stunden herunterladen konnten. Zum anderen ist es gerade die künstliche Intelligenz, die



◀ **MICKRIG** | Aller Anfang ist schwer: Mit Preußen besitzen wir gerade mal zwei Provinzen und haben Feinde an jeder Ecke.
▶ **BÜRGERKRIEG** | Eine Revolution bricht los. Als wir uns anschließen, werden wir überrannt und müssen neu laden. Frustrierend! Erst später gelingt der Staatsstreich.









RAKETENWERFER | Dank vorbildlicher Forschung besitzen wir Militärtechnologie, die uns jedem Gegner überlegen macht. Unser Reich wächst.

PREUSSEN AUF SEE | Nachdem uns halb Europa gehört, wollen wir es endlich wissen und bauen uns eine Flotte. Neue Gebiete warten!

an einigen Stellen enttäuscht: Öfter kam es bei uns vor, dass von Pferden gezogene Kanonen unseren Befehlen nicht gehorchten oder die Linieninfanterie den Feuerbefehl verweigerte. Einmal verschanzten wir uns in einem Haus, während es der Computer-Gegner nicht fertigbrachte, das Gebäude zu stürmen. Auch bei Kämpfen um befestigte Stellungen wie Forts ist die Wegfindungsroutine oftmals überfordert. Wenn Sie allerdings die Vorgänger kennen, sollten Sie solch Verhalten gewohnt sein.

Auch die Revolutionen haben uns nicht gänzlich überzeugt. Denn bricht eine solche aus, haben Sie die Wahl, aufseiten der Rebellen zu kämpfen oder den Aufstand im Namen der Krone niederzuschlagen. Wir entschieden uns zuerst für die Abtrünnigen – und standen plötzlich mit einer lächerlich kleinen Armee dem gesamten preußischen Reich gegenüber. Gleich die erste Schlacht verloren wir ohne jede Chance: Spiel vorbei, neu laden, schöner Mist.

Ein Patzer, der den ansonsten hervorragenden Eindruck des Strategiespiels kaum trüben kann. **Empire: Total War** überzeugt auf ganzer Linie, begeistert mit dem bewährten Spielprinzip und scheut sich nicht davor, sinnvolle Neuerungen einzuführen. In einer Zeit, in der die Zielgruppe „Gelegenheitsspieler" bei vielen Publishern ganz oben zu stehen scheint, erweist sich **Empire** als spektakulär umfangreich, herrlich komplex und wunderbar motivierend. Auch wenn es abgedroschen klingen mag: Das hier ist ein Pflichtkauf. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Die Ängste: beseitigt. Die Erwartungen: übertroffen"

Was hatte ich Bammel: Denn die Version, die wir in der vorherigen Ausgabe spielten, erwies sich als erschreckend unfertig. Und dann reißen die Entwickler doch noch das Ruder herum und servieren uns ein geniales Spiel, das im Vergleich zum Vorgänger in nahezu allen Belangen verbessert wurde. Zwar zwicken noch hier und da kleine Probleme, aber darüber kann ich hinwegsehen. Denn **Empire** wird mich die nächsten Monate nicht mehr loslassen.

EMPIRE: TOTAL WAR

Ca. € 45,-
4. März 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **Empire: Total War** folgt dem aktuellen Trend und benötigt die Online-Plattform Steam, die gleichzeitig auch den Kopierschutz darstellt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Opulente Schlachten, die vor Details nur so strotzen
Sound: Schöne Geräuschuntermalung
Steuerung: Nahezu 1:1 aus dem Vorgänger übernommen und damit genauso leicht erlernbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Verschiedene, vorgefertigte Schlachten zu Wasser oder zur See
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler kämpfen mit- oder gegeneinander.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: A64 X2 5000+ oder Intel Pentium Dual Core E5400, 1 GB (WinXP), 2 GB (Vista), Radeon HD3850 oder Geforce 9600GT
Empfehlenswert: Phenom II X4 940 oder C2D E8500, 2 GB (XP), 4 GB (Vista), Radeon HD4850/1G oder Geforce GTS 250/1G

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Auch wenn in **Empire** riesige Armeen aufeinanderprallen, kommt der Titel gänzlich ohne Blutdarstellung aus. Bei den Kämpfen bleiben zwar Leichen liegen, das Geschehen konzentriert sich aber viel mehr auf die taktische Komponente als auf die Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Nach dem finalen Patch spielten wir **Empire** viele Stunden lang ohne Probleme. Nur zwei Mal stürzte der Titel ab. Auch die Ladezeiten verbesserten sich im Vergleich zur früheren Version spürbar.

PRO UND CONTRA

- ✚ Spektakuläre und wunderschön anzuschauende Schlachten
- ✚ Hoher taktischer Anspruch während der Kämpfe
- ✚ Spielspaß für Monate
- ✚ Weltkarte überzeugt mit sinnvollen Neuerungen
- ✚ Unzählige Diplomatie-, Handels- und Schlachtenoptionen
- ▬ Seekämpfe können sich unerträglich lang hinziehen
- ▬ Manchmal unverständliche KI-Entscheidungen
- ▬ Wegfindungsprobleme bei Fort-Kämpfen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 90

Von: Christian Schlütter

Massive komplettiert mit dem Add-on furios die Kampagne des Hauptspiels, lässt Mehrspieler aber kalt.



ABRISS OST | Die Russen machen auch vor Wahrzeichen wie dem Deutschen Reichstag in Berlin nicht Halt.

World in Conflict: Soviet Assault

Trendforscher hätten dieser Tage ihre helle Freude im Echtzeit-Strategie-Genre. Denn nach jahrelanger Vorherrschaft des Zweiter-Weltkrieg-Szenarios scheint nun der Kalte Krieg als Thema interessanter zu werden. Nach Innoglow mit Codename: Panzers – Cold War (PC-Games-Wertung in der vergangenen Ausgabe: 84 %) kehrt nun auch Massive Entertainment mit der World in Conflict-Erweiterung Soviet Assault in diese Epoche zurück. Das Add-on macht dabei wenig neu, liefert aber die gleiche großartige Atmosphäre wie das Hauptspiel.

Geschichtsforscher schlagen bei der Zukunftsvision der World in Conflict-Serie die Hände über dem Kopf zusammen: 1989 scheitern die Verhandlungen zwischen den Westmächten und den Sowjets, die Russen reißen die Berliner Mauer ein und überrennen den Westen, stehen bald schon auf amerikanischem Grund und Boden. Das Hauptspiel folgte den verzweifelten Verteidigungsversuchen der US-Offiziere durch 14 packende Missionen. Auch wenn Hauptcharakter Parker dabei gesichtslos blieb, waren seine Kollegen Bannon, Wilkins und Webb doch die treibende Story-Kraft. Dieses atmosphärische Erfolgsrezept setzt Massive bei Soviet Assault fort. Sie schlüpfen in die Rolle von Leutnant Romanov. Unterstellt sind Sie dem hochdekorierten Colonel Orlovsky, der im Laufe des Krieges immer größere Zweifel an den Entscheidungen des Kremls bekommt. Mit von der Partie sind auch der Veteran Lebedev, der als Parteigenosse jedweden Missmut nach Moskau melden muss, und der junge Heißsporn Malashenko, dem der Krieg gerade recht kommt, um seinen Hass auf den Westen auszuleben. Inmitten dieses Charakterdreiecks erleben Sie die sowjetische Seite eines dritten Weltkrieges. Soviet Assault erzählt also genau die Geschichten, die man im Hauptspiel bisher vermisste.

Marktforscher hätten nicht lange suchen müssen, um herauszufinden, was sich Fans für eine Erweiterung wünschen. Oftmals hatten Spieler die Eintönigkeit



KAWUMM | Direkt in der ersten Mission legen Sie die Straße des 17. Juni in Schutt und Asche. Berlin geht in Flammen auf!



TRAG FLÜGEL | In Norwegen erreichen Sie mit Schwimmbooten das Einsatzgebiet. Die Mission fordert Ihnen das Letzte ab. Bombig!



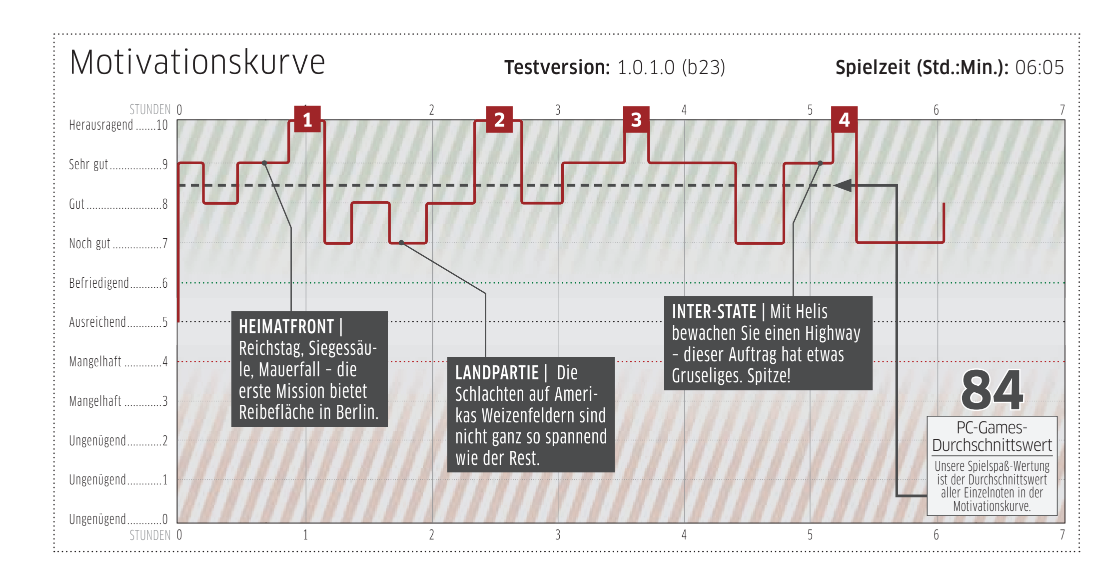
ABWEHRSCHLACHT | In einem vereisten Tagebau verteidigt sich ein kleines Grüppchen Sowjets gegen jede Menge Alliierte. Bockschwer!

ADD-ON, DIRECTOR'S CUT ODER VOLLPREISSPIEL?

World in Conflict: Soviet Assault kommt gleich in zwei Versionen in den Handel. Wir sagen Ihnen, wo die Unterschiede liegen und zu welcher Ausführung Sie greifen sollten.

Ubisoft verkauft die Erweiterung ganz normal als eigenständige Box-Version; der Preis dafür liegt um die 15 Euro. Um das Add-on zu spielen, benötigen Sie das Hauptspiel. Wer also World in Conflict schon installiert und die amerikanische Kampagne durchgespielt hat, darf die neuen Sowjet-Missionen an einem Stück durchspielen. Extra-Spaß für wenig Geld.

Seine ganze Bandbreite entfaltet das Add-Ont bei Neukäufern. In der „Complete Edition" bekommen diese für knapp 30 Euro die Kombination von Hauptspiel und Erweiterung. Hier sind die neuen Aufträge geschickt in die normale Kampagne eingewoben. Sie starten das Spiel als Sowjet, der in Berlin einfällt. Dann springt die Perspektive zur ersten Mission der alten Kampagne und so weiter. Atmosphärisch top!



der Missionen bemängelt. Massive hat sich das zu Herzen genommen und liefert mit Soviet Assault mehr Abwechslung. So geht es in der Erweiterung nicht immer nur darum, Verteidigungsstellungen einzunehmen, um Punkte anzuhäufen und damit Verstärkung herbeizurufen. Mal schalten Sie mit einem kleinen Trupp die Luftverteidigung aus, mal beschützen Sie ein Flugzeug, mal begleiten Sie einen Konvoi über einen Highway. Außerdem sind die sechs Sowjet-Missionen jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt. Auch grafisch unterscheiden sich die neuen Aufträge stark voneinander. Der Einsatz in Norwegen ist in ein traumhaftes, bläuliches Nordlicht getaucht, während Ihre Panzer in Amerika über hellgelbe Weizenfelder preschen. Wie von World in Conflict gewohnt, ist jede Mission perfekt durchchoreographiert und die Zwischensequenzen bieten psychologische Einblicke in das Leben des kleinen Soldaten und seiner Liebsten. Soviet Assault kommt hinsichtlich Stimmung und Aufbereitung einem guten Antikriegsfilm nahe.

Mehrspieler-Freunde hingegen können um die Erweiterung getrost einen Bogen machen. Acht neue Karten werden mitgeliefert. Die finden Sie aber auch bald im Multiplayer-Netzwerk Massgate. Außer der Spezialfähigkeit Phosphor-Granaten hat Massive keine Änderungen an den Einheiten oder dem Spielprinzip vorgenommen. ❑



EXPLOSIV | In der letzten Mission stimmt der geordnete Rückzug seltsam melancholisch, der actionreiche Helikoptereinsatz gibt dem Schlachtfeld auf einem Highway aber richtig Pep.

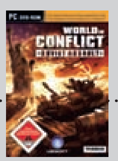
MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Alleine ein Genuss, für Online-Schlachten aber kein Muss!"

Ich stimme den Entwicklern zu, die Soviet Assault einmal als „Director's Cut von World in Conflict" beschrieben haben. In der Tat bringt die Erweiterung außer sechs Missionen null Änderungen, ist für Mehrspieler überflüssig. Trotzdem hat jeder, den die Geschichte des heiß gewordenen Kalten Krieges mitgerissen hat, genau dieses Add-on gebraucht. Denn die Sowjet-Missionen fügen sich so natürlich und spannend in die Hauptspiel-Kampagne ein, als ob Massive das Spiel von vornherein so geplant und nur aus Zeitgründen 2007 beschnitten hätte. In der vergangenen Ausgabe prophezeite ich, dass Cold War den Vergleich mit Soviet Assault verlieren würde. Die Wertungen sind zwar gleich, aber Massives Kalter Krieg präsentiert sich dezent besser als Innoglows Berlin-Blockade. Und: Soviet Assault ist „nur" eine Erweiterung. Wer die Complete Edition dem dritten Panzers-Teil gegenüberstellt, erkennt schnell die Qualitätsunterschiede. Da können Moserer so lange die fehlenden Neuerungen beklagen, wie sie wollen!

WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT



€ 15,- / € 30,-
12. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Über den Kopierschutz wollte Publisher Ubisoft keine Angaben machen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Erweiterung benutzt die Engine des Hauptspiels ohne große Änderungen. Tolle Explosionen und Effekte liefert sie trotzdem.
Sound: Die Sprecher wirken authentisch, die Musik trägt extrem zur beklemmenden Atmosphäre bei.
Steuerung: Die Benutzeroberfläche hat Massive nicht angerührt. Das Add-on steuert sich flott und problemlos.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Drei verschiedene Modi per Netzwerk oder Internet. Acht neue Karten werden mitgeliefert. Diese stehen aber auch über Massgate zum Download bereit. Generell: Keine Änderungen gegenüber dem Hauptspiel.
Zahl der Spieler: Bis zu 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz, 512 MB RAM (1 GB für Vista), Direct-X-9-Grafikkarte mit 128 MB RAM
Empfehlenswert: 2,5 GHz, 1 GB RAM (1,5 GB für Vista), Direct-X-9-Grafikkarte mit 256 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
World in Conflict: Soviet Assault bearbeitet das Thema Krieg auf drastische, realitätsnahe Weise, zivile Opfer und Propaganda inklusive. Nichts für Kinder oder schwache Nerven.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die Version 1.0.1.0 (b23), die mit der Verkaufsversion nahezu identisch ist. Abstürze oder Programmfehler traten erwartungsgemäß nicht auf. Soviet Assault lief zudem auch bei hohen Auflösungen sehr flüssig.

PRO UND CONTRA

- \+ Mitreißend präsentierte Einzelspieler-Missionen
- \+ Komplettiert die Spielerfahrung des Hauptspiels
- \+ Abwechslungsreiche Aufträge
- − Wenig Änderungen am mittlerweile angestaubten Spielprinzip
- − Keine neuen Einheiten oder Sonderwaffen
- − Für Mehrspieler-Partien überflüssig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 84

Von: Christian Schlütter

Battleforge macht süchtig, Spaß und bisher alles richtig!

BITTE? BETA?!

Battleforge ist ein Online-Spiel. Ohne Mitspieler geht da nichts. Zwar läuft derzeit die offene Beta-Phase mit einer großen Spieler-Anzahl, wie stabil die Server sind und wie gut Sie Mitspieler finden, lässt sich frühestens am Verkaufstag bewerten. EA Phenomic werkelt noch fleißig an kleinen Bugs, der Einheitenbalance und dem PvP. All das lässt sich frühestens am Erscheinungstag (26. März) bewerten. Deshalb lesen Sie hier zunächst einen Beta-Test.



HAMMERFALL | Die Bossgegner sind teilweise riesig. Hier bietet **Battleforge** Spannung pur.



WURZELPETER | In einem der ersten Aufträge stellen wir den gefallenen Gott Mora. Tolle Mission!



RIESENKLOPS | Dank der Größenverhältnisse lassen sich Einheiten gut unterscheiden.

KOSTENPFLICHT?

So finanziert sich Battleforge.

Das Wichtigste vorweg: Monatliche Kosten fallen nicht an. Das Hauptspiel wird für knapp 50 Euro im Laden stehen und enthält vier Standard-Decks mit je 16 Karten sowie 3.000 **Battleforge**-Punkte. Mit diesen Punkten können Sie sogenannte Booster-Packs kaufen, in denen jeweils acht neue Karten sind: fünf normale, zwei ungewöhnliche und eine seltene oder ultra-seltene. Die Booster kosten jeweils 250 **Battleforge**-Punkte. Insgesamt liefert das Startpaket 160 Karten mit. **Battleforge**-Punkte erhalten Sie zudem als Gewinn im Auktionshaus. Wenn Sie dort eine Karte einstellen, berechnet das Programm eine Art Startgebühr, die Sie mit Gold, der zweiten Währung im Spiel, begleichen. Im Handel können Sie zudem eine Box mit 2.000 **Battleforge**-Punkten für 19,99 Euro erwerben.

Battleforge

Nach etlichen Stunden in der Beta wagen wir zu behaupten: Wer sich in die Fänge von **Battleforge** begibt, bleibt kleben! Vor jedem Match legen Sie sich bis zu 20 Karten zurecht, darunter Einheiten und Zaubersprüche. Jede Karte benötigt Energie und Orbs, um ausgespielt zu werden. In der Mission nehmen Sie deshalb Energiequellen und Monumente ein, die kontinuierlich Punkte produzieren. Beispiel: Um den Frost-Avatar auf das Schlachtfeld zu holen, müssen Sie 220 Energiepunkte und drei blaue Orbs Ihr Eigen nennen. Zudem gehört jede Karte zu einer der vier Fraktionen im Spiel. Blaue Frost-, rote Feuer-, grüne Natur- und violette Schattenkarten unterscheiden sich nicht nur marginal, sondern verlangen nach unterschiedlichen Spielweisen. So wahnsinnig kompliziert und sperrig sich das Ganze anhört, so flott und unproblematisch spielt es sich. Ein Klick auf die jeweilige Karte in der Leiste am unteren Bildschirmrand, ein Klick auf das Schlachtfeld und schon erklingt der kernige Schlachtruf der neu erschaffenen Einheiten.

Mit sinnvollen Kleinigkeiten machen die Entwickler aus **Battleforge** ein schnelles, effektreiches Schlachtengetümmel. Die Benutzeroberfläche ist fast schon minimalistisch. Keine Knöpfe für Formationen oder Wegpunkte – **Battleforge** besinnt sich auf simple Befehle wie „Angriff". Sie können sich ganz auf die Stärken und Schwächen Ihrer Karten konzentrieren. Neu erschaffene Einheiten werden automatisch gruppiert. Wenn Sie Bogenschützen in einer Gruppe zusammengefasst haben und neue Fernkämpfer in deren Nähe auf das Schlachtfeld werfen, rutschen die Neuankömmlinge ohne Ihr Zutun in die Gruppe. Äußerst praktisch! Anhand der Größenverhältnisse und hervorstechender Details lassen sich die einzelnen Figuren auf einen Blick voneinander unterscheiden. Das ist auch bitter nötig. Denn **Battleforge** bietet fette Schlachten. Nicht nur, dass in den Partien hunderte Einheiten aufeinanderprallen, auch gleicht der Bildschirm durch die heftigen Effekte oftmals einer Farbexplosion. Akustisch hat **Battleforge** kaum

SO SPIELT SICH BATTLEFORGE

Auf einer großen Übersichtskarte wählen Sie den nächsten Auftrag aus. Dabei unterscheidet Battleforge zwischen den Schwierigkeitsgraden Normal, Fortgeschritten und Profi sowie zwischen Missionen für ein, zwei, vier oder zwölf Spieler. Hinzu kommt eine Insel für Duelle zwischen menschlichen Gegnern. Wir zeigen Ihnen, wie sich die einzelnen Varianten spielen.

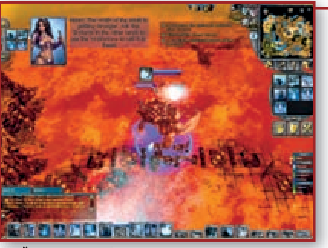


VIER SPIELER | Das Schlachtfeld „Bad Harvest“: Während zwei Spieler am linken Spielfeldrand Gegnertruppen ausradieren, beschützen die übrigen zwei einen Goldwagen auf der rechten Seite.





SPIELER | Der Nichtspielercharakter Viridya will den Seelenbaum anzapfen, um die Twilight-Seuche zu verbannen. Sie beschützen die Dame und halten gleichzeitig den Verteidigungswall der Menschen. Unglaublich spannend!



ZWÖLF SPIELER | Bei „Passage to Darkness“ spielen jeweils vier Spieler auf drei leicht veränderten Karten. Schreine spucken Gegner aus. Der Strom versiegt erst, wenn auf den anderen beiden Karten die Schreine zerstört sind.



PVP-DUELLE | Per einfachem Klick lassen Sie sich vom Programm Partner zuweisen. Zwei oder vier Spieler treten gegeneinander an. Unterliegt keiner, gewinnt, wer nach Ablauf der Zeit die meisten Punkte hat.



KARTEN SAMMELN | Das Sammelkarten-Fieber greift sofort. Vor jeder Partie feilen Sie an Ihrem Deck, schieben Karten hin und her oder tauschen mit anderen Spielern.



PUNKTE HALTEN | Auf dem Schlachtfeld dreht sich alles um Energieknoten und Orbs. Wer schnell genug die Punkte erobert, kann schon bald mächtige Monster herbeirufen.



GEGNER PLÄTTEN | Ist Ihre Truppe erst einmal schlagkräftig genug, geht es dem Feind entgegen. Gut: Selbst direkt an der Front beschwören Sie neue Einheiten.

Makel. Die Einheiten haben charakteristische Stimmen und die gesprochenen Geschichten weisen fast schon launigen Hörspielcharakter auf. Trotz Mehrspieler-Fokus liefert Battleforge eine durchgängige Fantasy-Story: Die zuvor fröhliche Welt Nyn ist zum Hort des Chaos mutiert, seit eine geheimnisvolle Seuche namens Twilight das Land heimsucht. Zudem streiten sich Götter, Riesen und Titanen um die Herrschaft. Die Geschichte wird aber bald schon von den Einzelschicksalen der Protagonisten bestimmt. Geschehnisse während der Mission und die Textpassagen, die nach jedem Einsatz freigeschaltet werden, zeichnen ein mitreißendes Bild von Verrat, Heldenmut und Trauer. Spitze!

Battleforge lässt sich nur online spielen. Neben Soloeinsätzen bietet das Progamm Zwei-, Vier- und Zwölfspielermissionen, in denen Sie mit den anderen Spielern zusammenarbeiten. Der Bossgegner einer Mission wird beispielsweise von vier Heilern beschützt. Alleine kommen Sie nicht weiter. Aber wenn sich jeder der vier Mitspieler um einen Heiler kümmert, ist das Monster bald Geschichte. Battleforge spielt sich also in großen Teilen wie ein WoW-Schlachtzug. Nach jeder Partie wird die Beute unter den Mitspielern aufgeteilt. In der Schatzkiste finden sich neben Punkten und Gold auch neue Karten, mit denen Sie Ihr Deck verbessern. Überzählige Karten bieten Sie in einem Auktionshaus an. Für besondere Erfolge erhalten Sie Aufwertungen, die zum Beispiel dafür sorgen, dass Ihr Zauberspruch mehr Schaden anrichtet. Karten gibt es darüber hinaus in verschiedenen Seltenheitsstufen. So ergibt sich schon bald ein Strudel aus Sammeln, Tauschen, Aufwerten und Ausprobieren, der süchtig macht. Chats, Freundesliste und ein Postsystem komplettieren den Gemeinschaftsteil des Spiels. All das klappt mit simplen Mausklicks. Der Online-Charakter des Spiels hat aber auch seine Nachteile. Battleforge lebt vom Mitmachen. Sind nicht genug Spieler online oder willens mitzuspielen, warten Sie lange auf eine Zwölf-Mann-Partie. Schlimmer noch: Baut einer Ihrer Kollegen während der Mission Mist oder steigen zu viele Leute mittendrin aus, dürfen Sie den gesamten Auftrag wiederholen. Gerade bei großen Schlachtfeldern mit vielen Einsatzzielen frustiert so etwas ungemein. Allerdings bleibt Ihre Gruppe nach einer gewonnenen Partie erst einmal zusammen und kann automatisch die nächste Mission angehen. Geübte Teams kommen also schnell voran. ❑

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Erfrischend anders, aber: Es bleiben noch Fragezeichen.“

Schon lange hat mich kein Strategietitel mehr so überrascht. Battleforge stellt sich als rundum solides, packendes Feuerwerk heraus! Meine einzige Sorge gilt derzeit noch der Langzeitmotivation. Die Entwickler müssen es schaffen, schnell und regelmäßig Inhalte nachzuliefern. Die ersten Extra-Schlachtfelder sind bereits für April geplant. Schon im Laufe der Beta hat das Studio gezeigt, dass die Spielermeinung hoch geschätzt ist. Einheiten und sogar die Spielweisen wurden angepasst. Das machte sich positiv bemerkbar. Heute ist Battleforge eine glatte, runde Online-Strategie-Perle.


ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT
BATTLE FORGE™
Ultraforce Special Edition
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, BattleForge and Phenomic are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
All other trademarks are the property of their respective owners.
EA
PHENOMIC
AN EA STUDIO
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]

Von: Sebastian Weber/
Horst Heindl

Es ist ein Spiel zu einem Film zu einem Comic. Klingt abschreckend? Ist es leider auch.



TIMING | Im Kampf gegen mehrere Gegner brauchen Sie ein wenig Geschick, um Kombos zu landen.



SELTENE ABWECHSLUNG | Solche Szenen, in denen Sie Schlösser knacken dürfen, kommen kaum vor. Rare Lichtblicke im sonst drögen Spielverlauf.



BLUTIG | Obwohl Watchmen: The End is Nigh nur auf Nahkämpfe setzt, fallen die Prügeleien oft übertrieben brutal aus.

Watchmen: The End is Nigh

In **Watchmen: The End is Nigh** erleben Sie Geschehnisse, die zehn Jahre vor der legendären Comic-Vorlage **Watchmen** angesiedelt sind. In der ersten Episode – das Spiel soll ähnlich einer Fernsehserie mit immer neuen Folgen fortgesetzt werden – schlüpfen Sie in die Haut von Nite Owl oder Rorschach.

Diese jagen den Unterweltregenten Underboss, der während eines Aufstands im Gefängnis aus ebendiesem flieht. Nite Owl ist eine Art Pseudo-Batman, der asiatische Kampfkunst und technische Spielereien nutzt, um den bösen Buben die Visage neu zu ordnen. Rorschach dagegen ist ein Ex-Polizist, der sich einen weißen Strumpf mit schwarzem Rorschachtest-Muster über's Gesicht zieht (Rorschachtest: psychodiagnostisches Testverfahren zur Bestimmung der Persönlichkeit) und sich durch die Reihen kloppt – deutlich brutaler als sein Mitstreiter. Doch egal, für welchen der beiden Heroen Sie sich entscheiden, der Spielverlauf bleibt gleich: Sie hetzen durch die streng linearen Karten und verprügeln Gegner, lösen Schalterrätsel, verprügeln Gegner, lernen neue Schlagkombos, verprügeln Gegner, lösen Schalterrätsel, verprügeln Gegner – ja, der Spielverlauf ist etwas eintönig. Dafür geht die Steuerung leicht von der Hand. Zwei Knöpfe auf dem Gamepad (das wir Ihnen ans Herz legen) lösen unterschiedliche Schläge aus, mit einem anderen weichen Sie Gegnern aus, ein vierter lässt Sie – Geschick vorausgesetzt – Angriffe kontern. Dazu kommen Kombos. Nach wenigen Spielminuten haben Sie das simple System verstanden.

An wenigen Stellen im Spiel merkt man, dass es auf kooperatives Vorgehen ausgelegt ist, denn dann muss einer der Helden für seinen Mitstreiter verschlossene Tore öffnen. Mit einem menschlichen Kollegen an der Seite kann das für mehr Spaß sorgen. Steuert die künstliche Intelligenz den zweiten Prügelknaben, ist dagegen mit Pech nur doofes Warten angesagt.

Was sich bis hierhin wie eine typische, ideenlos zusammengestückelte Lizenzumsetzung anhört, spielt zumindest grafisch seine Trümpfe aus. Das alleine reicht aber nicht aus, um den drögen Rest auszugleichen. Schade um die exzellente Vorlage. ❑

MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Hübsches Prügelspiel, dem es an Abwechslung mangelt."

Wenn ich an die letzten beiden Comicfilm-Spielumsetzungen denke, wird mir schwarz vor Augen: Beide **Spider-Man**-Titel waren stumpfes Gekloppe ohne Tiefgang. Fast genauso eintönig sind die Prügeleien in **Watchmen** geworden und die ständigen Schalterrätsel haben das Wort „Rätsel" eigentlich nicht verdient. Schon nach 20 Minuten hatte ich keine Lust mehr auf die Prügelorgien, aber wenigstens stimmt die grafische Qualität.

WATCHMEN

Ca. € 18,-
4. März 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Deadline Games
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Texturen und Wassereffekte. Teilweise sehr detailreich. Die Gegner-Charaktere gleichen sich zu stark.
Sound: Atmosphärische Musikuntermalung, gute Synchronisation.
Steuerung: Aufgrund der Konsolenherkunft ist der Griff zum Gamepad zu empfehlen, dann klappt die Steuerung sehr gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Modus
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

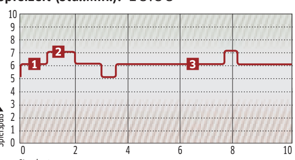
Minimum: Pentium DualCore E2180/ Athlon X2 5000+, Geforce 9600GT/ Radeon HD 3870, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom X4 9650, Geforce 9800GTX+/Radeon HD 4870, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Der Spielverlauf besteht im Grunde nur aus Prügeleien. Die sind – gerade bei den Spezialattacken – oftmals recht blutig in Szene gesetzt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Test-Version lief ohne Probleme, jedoch ließ die Performance teilweise zu wünschen übrig.

PRO UND CONTRA

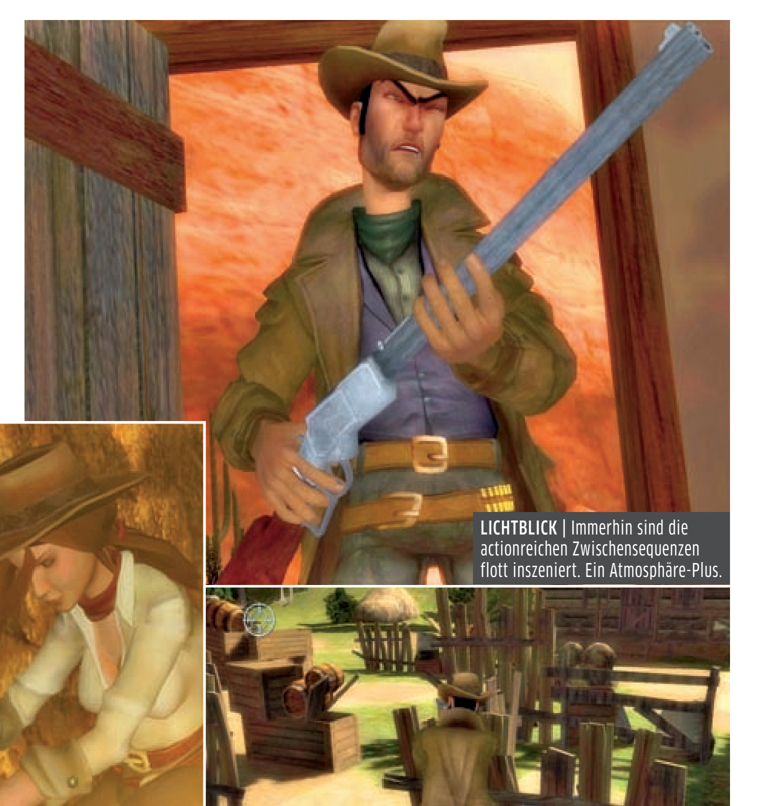
- ➕ Grafisch hübsch umgesetzt
- ➕ Charaktere der Vorlage sind gut zu erkennen.
- ➕ Passende Vermischung von Spiel- und Comic-Strip-Sequenzen
- ➖ Eintöniger Spielverlauf aus Prügeln und Schalterrätseln
- ➖ Gegner-KI oft scheinbar gar nicht vorhanden
- ➖ Die Helden-Charaktere unterscheiden sich zu wenig in ihrer Spielmechanik.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **61**

Von: Felix Schütz

Anstelle des Wilden Adventure-Westens erwartet Sie hier nur eine trostlose Spielspaß-Prärie.



LICHTBLICK | Immerhin sind die actionreichen Zwischensequenzen flott inszeniert. Ein Atmosphäre-Plus.

ZEITDRUCK | Wird der alte Mann nicht schnell genug verarztet, stirbt er – dann startet die Szene von Neuem.

SHOOTER | Die drei Actionszenen sind taktisch angehaucht, doch die miese Steuerung macht jede Spannung zunichte.

The Westerner 2

Die Zahl rechts unten auf dieser Seite macht jede blumige Einleitung überflüssig: The Westerner 2: Fenimore Fillmore's Revenge ist ein enttäuschendes Adventure.

Der Wilde Westen bietet ein schönes, halbwegs unverbrauchtes Szenario, um spannende Abenteuer zu erzählen. The Westerner 2 lässt diese Chancen ungenutzt und wirkt in vielerlei Hinsicht unfertig.

In der knapp vier (!) Spielstunden umfassenden Handlung steuert man abwechselnd den Cowboy Fenimore und seine Freundin Rhiannon – beide sind auf der Suche nach einem Goldschatz und einer Gelegenheit, sich an einem schießwütigen Gangster zu rächen. Dabei gibt sich die Geschichte gezwungen ernst, etwa wenn Fenimore in Zwischensequenzen reichlich Leute über den Haufen ballert. Bleihaltige Szenen wie diese passen jedoch nicht zum comichaften, detailarmen 3D-Grafikstil. Und wer noch Zweifel daran hat, dass die Atmosphäre eher mäßig ist, der möge die Ohren kurz auf- und schnell wieder zusperren: Musik gibt es kaum, die wenigen Umgebungsgeräusche klingen dürftig und selbst an Soundbugs haben die Entwickler gedacht. Frustrierend: Die meist mittelmäßigen Sprecher geben beim Knobeln stets die immergleichen Antworten („Das mache ich nicht."). Mehr als nervig, denn Hilfestellung erhält man so keine. Und genau die hätte man dringend gebraucht.

Die Rätsel machen keinen Spaß, was vor allem an der üblen Steuerung liegt. Die Kamera etwa fängt viele Szenen aus zu großer Entfernung ein. Das macht das Auffinden der teils winzigen interaktiven Flächen zur Geduldsaufgabe, zumal es keine Hotspot-Anzeige per Tastendruck gibt. Manche Objekte darf man sich zwar in Großaufnahme anschauen, doch die Helden geben auch hier keine Kommentare ab – man kann also nur raten, was man mit dem Kram anstellen soll. Wenn eine der Figuren dann doch mal etwas sagt, darf man das oft nutzlose Gerede nicht abbrechen.

Auch nervig: Einige Rätsel muss man unter Zeitdruck lösen, bevor eine Figur stirbt und man die Szene neu starten muss. Und wer es bis dahin durchhält: Gegen Ende des Spiels warten drei schlecht gemachte Baller-Sequenzen darauf, von Ihnen durchlitten zu werden. Unser Tipp: Finger weg. ❑

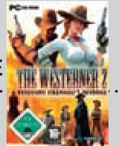
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Das Spiel hat mehr Mängel, als in diesem Artikel Platz finden."

Behalten Sie The Westerner 2 im Hinterkopf – das Spiel gibt ein tolles Geschenk für Leute ab, die Sie nicht leiden können. Trotz der irre kurzen Spielzeit hing ich an mehreren Stellen fest und musste in die Lösung schauen – die schlechte Kamera, winzige Hotspots und viele Rätsel, die nur Spielzeit strecken, ließen mich oft verzweifeln. Möglich, dass komplett verbissene Adventure-Fans das Spiel trotzdem ein wenig mögen. Zu dieser Gruppe zähle ich mich jedoch nicht.

THE WESTERNER 2: FENIMORE FILLMORE'S REVENGE



Ca. € 40,-
26. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Revistronic
Publisher: TGC
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Copy-X-Light. Keine Aktivierung notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Etwas detailarme 3D-Grafik im bunten Comic-Stil. Die Mimik der Hauptfiguren ist nett gemacht.
Sound: Viele Szenen ohne Musik. Schwache Umgebungsgeräusche und mittelmäßige Sprecher, die ihre Sprüche oft wiederholen.
Steuerung: Klassisches Point-and-Click, allerdings ohne Hilfen, dafür mit viel zu kleinen Hotspots und schlechter Kamera.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

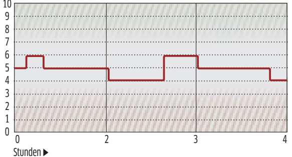
Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 mit Windows XP/Vista (Hinweis: Selbst auf Nachfrage beim Publisher erhielten wir zu den CPU-Anforderungen keine Details), 1GB RAM, Geforce 5600 oder Radeon 9500

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In Zwischensequenzen erschießen beide Helden mehrere Gangster. Zudem muss der Spieler in drei Action-Passagen aktiv auf menschliche Gegner feuern. Ein Rätsel erfordert das Ausgraben und Zurschaustellen einer Leiche.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Das Spiel stürzte nicht ab, doch der Sound hatte gelegentliche Aussetzer.

DIE TEST-ABRECHNUNG

- ✚ Rasante, actionreiche Cutscenes
- ✚ Unverbraucht: der Wilde Westen
- ✚ Gute Mimik der Hauptcharaktere
- ▬ Kurze Spielzeit (ca. 4 Stunden)
- ▬ Miserable Kamera
- ▬ Winzige Hotspots
- ▬ Rätsel unter Zeitdruck
- ▬ Keine Hotspot-Anzeige
- ▬ Schwer erkennbare Raumausgänge sorgen für Verwirrung.
- ▬ Furchtbare Action-Sequenzen
- ▬ Null Lösungshinweise
- ▬ Mittelmäßige Sprecher
- ▬ Unnötig zeitaufwendige Rätsel
- ▬ Detailarme Grafik
- ▬ Störende Sound-Bugs
- ▬ Unglaubwürdige Handlung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **47**

TOURIST | Die Spielwelt ist prinzipiell schön, aufgrund der Ladephasen aber kaum zugänglich.

CHAOTISCH | Der coolen Inszenierung der Kämpfe steht eine erdrückende Zahl Anzeigen gegenüber.

TAKTIKER | Bevor Sie Sequenzen wie im großen Bild zu sehen kriegen, müssen Sie Befehle erteilen.

The Last Remnant

Von: Christian Schönlein

Nach vier Monaten Wartezeit ist die PC-Fassung fertig. Ist sie besser als das Xbox-Original?

Die Zeiten, in denen der Name Square Enix als Gütesiegel für Rollenspiele aus Fernost galt, scheinen vorbei. Letztes Jahr veröffentlichte der RPG-Gigant mit Infinite Undiscovery und The Last Remnant zwei Genrevertreter für die Xbox 360, die eher durchschnittliche Wertungen einheimsten. Letzteres erhält jetzt eine PC-Umsetzung, die laut Hersteller vor allem die technischen Mängel des Konsolen-Originals vergessen lassen soll.

Dass sich die Entwickler mit diesem Versprechen etwas weit aus dem Fenster gelehnt haben, können Sie im unten stehenden Extrakasten nachlesen. Aber wenn schon die technische Anpassung suboptimal ausfällt, stimmt dann wenigstens das Gameplay? Bei einem Japano-Rollenspiel sind es schließlich Story und Kampfsystem, die begeistern müssen. Gerade auf diesem Gebiet hat The Last Remnant tatsächlich einige wirklich interessante Ansätze in petto. So erlaubt das Kampfsystem das Herumkommandieren ganzer Truppenverbände. Bis zu fünf einzelne Figuren stellen Sie zu einem Team zusammen, bis zu fünf solcher Trupps wiederum dürfen Sie gleichzeitig übers Schlachtfeld ziehen. Entscheidend ist es dabei, Stärken und Schwächen einzelner Charaktere abzuwägen, um ein funktionierendes Team am Start zu haben. Taktische Überlegungen hören aber nicht bei der Zusammenstellung der Kampfverbände

DIE PC-UMSETZUNG

Square Enix versprach eine makellose, technische Anpassung an den PC.

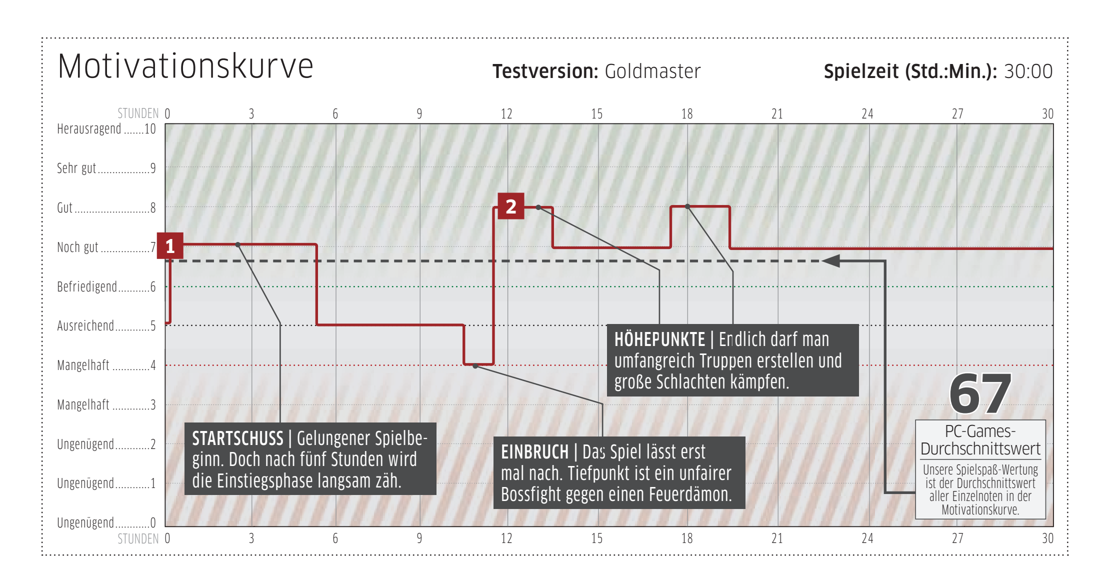
Zwar läuft The Last Remnant flüssiger als auf der Xbox 360, nicht aber sauberer. Wer eine neue Umgebung betritt, muss jedes Mal eine Ladepause erdulden und anschließend noch mal ein bis zwei Sekunden auf die Texturen warten. Das riss uns immer wieder aus der an sich schönen Spielwelt heraus. Reduziert man die Grafikdetails, werden die Ladezeiten kaum besser. Nur Charaktermodelle und Effekte leiden unter der Leistungsoptimierung.



MEINE MEINUNG | *Christian Schönlein*

„Ist das Japano-Rollenspiel-Genre vom Aussterben bedroht?"

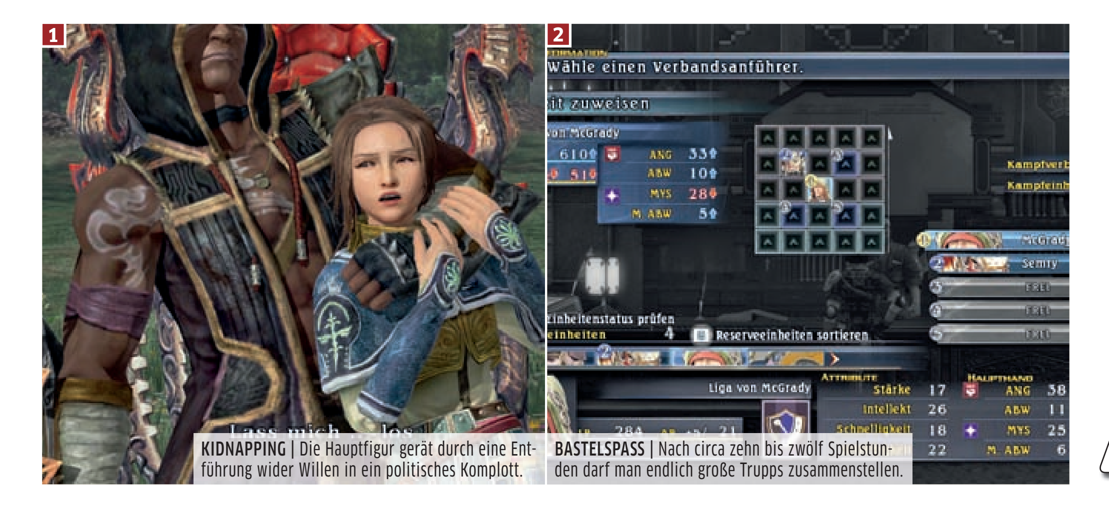
Japano-Rollenspiele zählten für mich lange Zeit zu meinen Lieblingsgames. Nur gibt es seit Jahren kaum etwas Neues im Genre zu entdecken. Gut, wer ausschließlich am PC zockt, kennt wohl nur wenig typische Titel. Da ist es prinzipiell also erfreulich, dass sich Square Enix endlich dieser Plattform widmet. Aber dann doch bitte mit einer vernünftigen Umsetzung! Mit permanent nachladenden Texturen und kurzen, aber penetrant oft auftretenden Ladezeiten fällt ein Eintauchen in die Spielwelt denkbar schwer. Auch an die teils langen Spannungsbögen muss sich der eine oder andere PC-Spieler wohl erst gewöhnen. Dummerweise ist **The Last Remnant** gleich ein Extrembeispiel: Dass das Kampfsystem erst nach über 15 Stunden seine Muskeln spielen lässt, ist einfach zu viel (oder zu wenig) des Guten.



auf. Wenn Sie Gegner geschickt flankieren, steigert das die Truppenmoral und erhöht somit den ausgeteilten Schaden. Möchten Sie Ihren Kader weiter ausbauen, sind übrigens Gilden Ihre Anlaufstelle. Hier rekrutieren Sie nicht nur neue Charaktere, sondern können sich abseits der Hauptgeschichte auch für Nebenmissionen eintragen lassen, um die Neuzugänge gleich ein wenig zu trainieren.

Klingt prinzipiell also richtig gut, nur hapert es beim Balancing. Oft reicht es, seinen Einheiten normale Angriffe auf beliebige Ziele zu befehlen und abzuwarten. Selbst die oft auftretenden Quicktime-Events, durch die Sie noch mehr Schaden verursachen, wenn Sie zum richtigen Zeitpunkt eine der Pfeiltasten betätigen, sind meist getrost zu vernachlässigen. Da nach jedem Kampf verwundete und selbst gefallene Party-Mitglieder komplett geheilt werden, erfordert es bestenfalls in den knackigen Bossfights überlegte Handlungsweisen. Ereilt Sie dennoch der Game-over-Bildschirm, ist das aber kein Grund zur Verzweiflung. Da man das Spiel, zumindest so lange man nicht in Kämpfe verwickelt ist, jederzeit speichern kann (manuell oder Autosave), entfallen immerhin zu wiederholende Passagen.

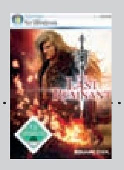
Das Kampfsystem glänzt erst in einigen spektakulären Massenschlachten in der zweiten Hälfte des Spiels. Aber ob Sie die Story so lange fesselt? Wie so oft geht es um magische Artefakte, denen mystische Kräfte innewohnen. Das ruft natürlich allerhand übles Gesocks auf den Plan: unter anderem einen – Überraschung! – bösen Magier. Hauptfigur Rush Sykes, ein etwas naiver Jüngling, gerät wider Willen in ein politisches Komplott und mit den Artefakten in Berührung, als seine Schwester von eben jenem Magier entführt wird. Wer mit dem Genre vertraut ist, erkennt hier einfach allzu viele Klischees wieder. ❑



1 KIDNAPPING | Die Hauptfigur gerät durch eine Entführung wider Willen in ein politisches Komplott.

2 BASTELSPASS | Nach circa zehn bis zwölf Spielstunden darf man endlich große Trupps zusammenstellen.

THE LAST REMNANT



Ca. € 40,-
20. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix/Koch Media
Publisher: Square Enix
Sprache: Deutsche Texte
Kopierschutz: Als Kopierschutz dient die Online-Plattform Steam.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die PC-Umsetzung läuft weitestgehend flüssig, nur selten kommt es bei Kämpfen mit vielen Gegnern zu Framerate-Einbrüchen. Gelegentlich stören hölzerne Animationen, ansonsten sieht das Spiel dank **Unreal**-Engine 3 ansprechend aus. Kein 4:3-Vollbildmodus!
Sound: Einige schöne Musikstücke, klirrende Waffen und eine gelungene englische Synchronisation. Puristen dürfen sogar den japanischen Originalsprechern lauschen.
Steuerung: Per Maus und Tastatur anfangs etwas störrisch, nach kurzer Eingewöhnungszeit kommt man aber gut zurecht. Die Tasten sind frei belegbar. Ist ein Xbox-360Pad angeschlossen, entspricht die Steuerung der Konsolenvorlage.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon X2 2 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 8600 (256 MB VRAM)
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,4 GHz/AMD Athlon X2 2,4 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 (512 MB VRAM)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In Kämpfen gibt es zwar etliche Blutspritzer zu sehen, deftiger wird die Gewaltdarstellung aber nicht. Vulgäre Ausdrücke sind, wenn überhaupt vorhanden, nur angedeutet („Time to kick some Ass!").

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten die fertige Goldmaster-Fassung, die komplett auf die Festplatte kopiert werden musste und dann ohne eingelegten Datenträger spielbar war. Bis auf einen Absturz fielen uns dabei keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmige Spielwelt
- ➕ Im späteren Verlauf warten toll inszenierte Massenschlachten.
- ➕ Läuft flüssiger als das Konsolen-Original
- ➖ Nachladende Texturen und zwar sehr kurze, dafür häufig auftretende Ladepausen
- ➖ Zu viele Genre-Klischees
- ➖ Schlechtes Balancing. Bis auf einige Bosskämpfe ist das Spiel zu leicht.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 67

Von: Felix Schütz

Kleine Enttäuschung, die großen Spaß macht: Galactrix erreicht nicht ganz die Klasse seines Vorgängers.



KNALLBUNT | Kämpfe und sämtliche Minispiele wie das anstrengende Hacken finden als Knobelspiel statt.

WELTALLKARTE | Die Farben der Sternensysteme zeigen lediglich an, ob dort Zufallskämpfe lauern oder nicht.

BIEDER | Standbilder erzählen die etwas tempoarme Handlung. Das ist zwar nicht gerade modern, passt aber gut zu dem zugänglichen Spielkonzept.

Puzzle Quest: Galactrix



Galactrix verpackt das beliebte Puzzle Quest-Konzept in ein Science-Fiction-Szenario: Auf einer schlicht gestalteten Übersichtskarte navigiert man ein Raumschiff zwischen Stationen, Planeten und Sprungtoren hin und her. Wie in einem Rollenspiel sind dabei simple Aufträge zu erledigen, dafür gibt's Erfahrungspunkte und Geld. So steigt man im Level auf, gewinnt an Stärke und erhält neue Ausrüstung für sein Schiff. Es gibt auch ein Fraktionssystem, das die vielen Alien-Rassen beeinflussen soll, doch in der Praxis erweist es sich als nutzlos: Trotz vieler Nebenquests verläuft Galactrix streng linear.

Standbilder und Textfenster erzählen die solide, aber etwas spannungsarme Handlung. Die Atmosphäre ginge auch noch in Ordnung, gäbe es nicht die miese deutsche Lokalisation: Eine furchtbare weibliche Stimme kommentiert die Kämpfe, während viele Texte unter derben Übersetzungs- und Rechtschreibfehlern leiden. Zum Glück kann man das Spiel auch auf Englisch installieren, sonst würde die Wertung deutlich (!) sinken.

Kämpfe basieren wieder auf einem Knobelspielsystem, fallen aber komplexer aus als im ersten Puzzle Quest: Die sechseckigen Steine auf dem Spielfeld lassen sich nun in mehrere Richtungen verschieben und rücken von allen Seiten nach. Stärker als im Vorgänger ist Zufall daher ein entscheidender Faktor. Wer bunte Steine oder Minen (früher waren es noch Totenköpfe) aneinanderreiht, erntet Energiepunkte für Spezialattacken und fügt dem Gegner Schaden zu. Das Kampfsystem artet so zwar oft zu einem Glücksspiel aus, ist aber auch schneller und einfach spannender als im Vorgänger.

Galactrix spielt sich abwechslungsreicher als das erste Puzzle Quest: Beispielsweise baut man auf Asteroiden Ressourcen ab, mit denen man neue Ausrüstung bastelt – für beides haben sich die Entwickler eigene Knobelspiel-Varianten ausgedacht, super! Nur eines der fünf Minispiele nervt: das Hacken von Sprungtoren. Hier geschieht das knifflige Puzzeln nämlich unter hohem Zeitdruck; oft ist man zum Neustart gezwungen. Und da die Spielwelt voll mit solchen Sprungtoren ist, verbringt man viel zu viel Zeit mit einer Tätigkeit, die oft mehr frustriert als unterhält. ❑

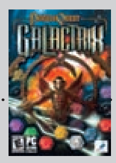
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Paradoxe Mischung aus viel Motivation und ein wenig Frust."

Galactrix hatte mich mit seinen flotten Kämpfen und dem Sci-Fi-Szenario sofort angefixt. Doch nach 30 Spielstunden habe ich nicht nur schöne Erinnerungen: Vor allem das häufige Hacken hat mich genervt! Und obwohl das Spiel im Kern noch motivierendes Puzzle Quest-Gameplay bietet, hätte ich mir doch etwas mehr Rollenspiel-Tiefgang und Freiheiten gewünscht. Über die Lokalisation zumindest lässt sich nicht streiten – die ist wirklich eine Schande.

PUZZLE QUEST: GALACTRIX



Ca. € 26,-
13. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Denkspiel/Rollenspiel
Entwickler: Infinite Interactive
Publisher: Koch Media
Sprache: Mutlilingual (u. a. Deutsch)
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss noch nicht bekannt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Minimalistische Standbilder und schlichte Sternenkarten illustrieren die Handlung. Das Puzzeln sieht dafür recht hübsch aus.
Sound: Stimmungsvolle Musik! Auf Deutsch kommentiert eine grausam schlechte Sprecherin das Geschehen. Unser Tipp: Unbedingt die gute englische Sprachversion installieren!
Steuerung: Simple Maussteuerung. Beim Knobeln prima, in den Menüs nur okay. Die Übersichtskarte der Galaxie könnte komfortabler sein.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Gefechte über LAN und Internet sind möglich, ließen sich mit unserer Version aber nicht testen.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

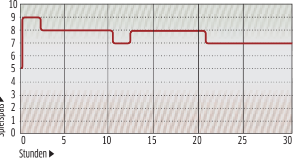
Minimum (Herstellerangaben): 1,8 GHz Core 2/Athlon 64 X2 2 GHZ, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB VRAM (Geforce 7 oder Radeon X800)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Die Hauptquest erfordert manchmal unmoralische Handlungen, etwa das Entführen einer wehrlosen Alien-Lebensform. Entscheidungsfreiheit genießt man dabei leider keine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.00
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00



Keinerlei Abstürze oder Bugs

PRO UND CONTRA

- ➕ Unverwüstlich motivierendes Puzzle Quest-Gameplay
- ➕ Schnellere, härtere Kämpfe
- ➕ Abwechslungsreiches Knobeln
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Viele Ausrüstungsgegenstände
- ➕ Mehrere Sprachen wählbar
- ➕ Lange Spieldauer für wenig Geld
- ➖ Häufiges, frustrierendes Hacken
- ➖ Keine Entscheidungsfreiheit
- ➖ Fraktionssystem ohne Nutzen
- ➖ Schwache Präsentation
- ➖ Zu hoher Glücksfaktor in Kämpfen
- ➖ Miserable deutsche Lokalisation

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 79

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.

Herausragend ≥ 90% Sehr gut ≥ 80% Gut ≥ 70% Befriedigend ≥ 60% Ausreichend ≥ 50% Mangelhaft < 50%



Iron Grip: Warlord – Winter Offensive

Im tobenden Bürgerkrieg zwischen der Konföderation (die Bösen) und den Ateliern (so heißen im Spiel die Bürger von Atelia) übernehmen Sie die Rolle eines Soldaten der letztgenannten Fraktion, um die sieben Stadtstaaten Atelias gegen die anstürmenden Gegnerhorden zu verteidigen. Das Besondere an diesem Spiel ist der krude Mix aus diversen Genres: Zu Beginn einer jeden Runde bauen Sie nach **Tower Defense**-Prinzip MG-Nester und Munitionslager rund um Ihre Bastion, die es zu halten gilt. Anschließend wechseln Sie in die Ego-Perspektive und greifen selbst ins Kampfgeschehen ein.

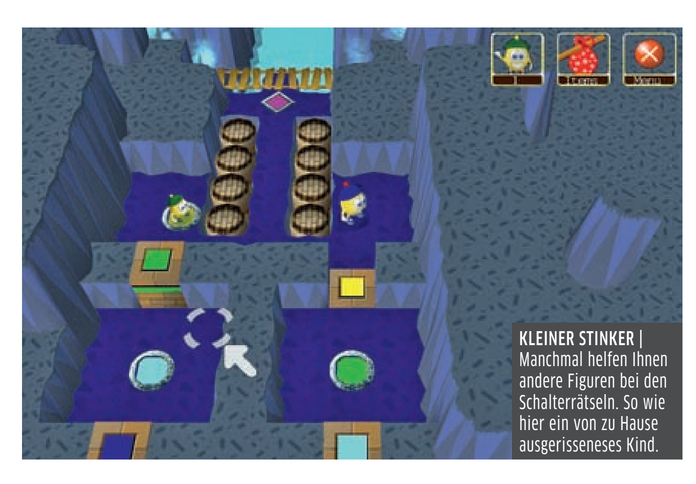
Jeder Abschuss, also auch von MG- und Panzerstellungen, bringt Geld- und Moralpunkte auf Ihr Konto. Mit dem Geld kaufen Sie neue Fallen wie Stolperdraht oder Waffen. So wehren Sie einen Angriff nach dem anderen ab. Der Einstieg gestaltet sich allerdings zäh, im Skirmish-Modus, also der Singleplayer-Variante, ist **Warlord** enorm schwer, die anfangs verfügbaren Waffen schlicht ineffizient. Es dauert lang, bis man das ungewöhnliche Spielprinzip verinnerlicht hat. Aber danach stellen sich bald die ersten Erfolge ein. Erst im Multiplayer-Modus entfaltet **Warlord** sein Potenzial richtig. Taktisch platzierte Stellungen zeigen im Ego-Shooter-Modus, wozu sie wirklich taugen, das Zusammenspiel der unterschiedlichen Spiel-Elemente kommt während der Straßenkämpfe erst voll zur Geltung. Das Einheiten-Design orientiert sich an den Universen der Nerd-Evergreens **Warhammer**, **Star Wars** und **Dune**. Gasmasken tragende Nomadenkrieger mit Repetiergewehren treten gegen waffenstarrende Kampfläufer und Fußvolk mit Flammenwerfern an. Die potthässliche Grafik und fiese Ruckler trüben allerdings die Laune ein wenig. Nichtsdestotrotz eine Überraschung mit Potenzial, die Strategen und Shooter-Fans vereint. (afm) ❑

GUT Ehemals **Half-Life**-Mod, nun eigenständiges Spiel. Macht Laune, die Umsetzung hätte aber besser werden können.

GENRE: Echtzeitstrategie/Ego-Shooter
PUBLISHER: ISOTX | ca. € 25,-
USK: Nicht geprüft | 22.12.2008



HACKORDNUNG | Es gilt stets, Ihre Verteidigung zu optimieren. MG-Nester werden von Panzern im Nu zusammengeschossen, Panzerstellunngen sind anfällig gegen Infanterie.



KLEINER STINKER | Manchmal helfen Ihnen andere Figuren bei den Schalterrätseln. So wie hier ein von zu Hause ausgerissenes Kind.

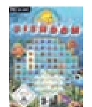


Wonderland: Mysteries of Fire Island

Ein Meteorit stürzt vom Himmel und versetzt das Land der Stinker in Angst und Schrecken. Warum die kugeligen Kerlchen daraufhin losziehen und den Spieler vor allerlei Knobelaufgaben stellen, erklärt **Wonderland** nicht. Stattdessen löst man stur aus einer isometrischen 3D-Ansicht diverse Schalterrätsel. Zwischendurch sucht man auch mal Personen oder Gegenstände. Der seichte Schwierigkeitsgrad richtet sich dabei – passend zur Handlung – vorwiegend an Kinder. Das englischsprachige Spiel erhalten Sie nur als Download auf www.midnightsynergy.com. (sl) ❑

AUSREICHEND Kindgerecht – für Erwachsene daher weder spannend noch herausfordernd

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Midnight Synergy | ca. € 15,-
USK: Nicht geprüft | 18.12.2008

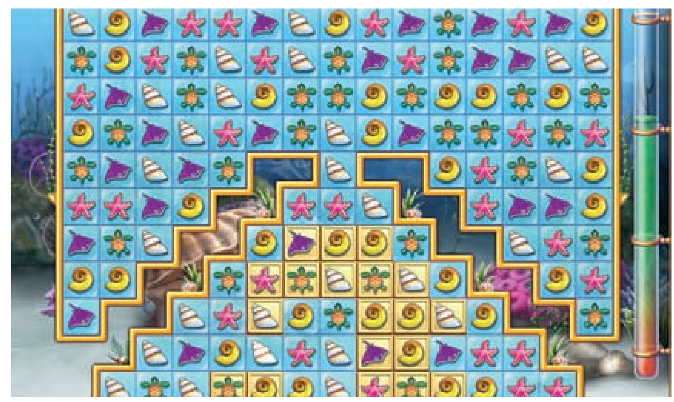


Fishdom

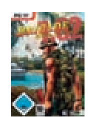
Ein Bildschirmschoner, den man selbst entwerfen kann, das klingt nicht spannend. Ist es auch nicht. Dafür ist **Fishdom** stressfrei, da im Match-Three-Minispiel allerorten fair. Dort sammeln Sie durch Anordnen von Unterwasser-Motiven zu Dreiergruppen Punkte, die sich am Ende eines jeden der 100 Levels in Bares verwandeln. Damit kaufen Sie dann Fische oder neues Zubehör für Ihr Aquarium. Die Comic-Grafik mag eher etwas für Kinder sein, der hohe Wiederspielwert, das einfache Spielprinzip und die unaufdringliche Musikbegleitung machen dieses Spiel dennoch zu einem Geheimtipp. (afm) ❑

GUT Für Knobelfreunde und Kinder das perfekte Spiel.

GENRE: Geschicklichkeit
PUBLISHER: Rondomedia | ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung | 20.1.2009



BUNTE WELT | Im Match-Three-Minispiel sammeln Sie Geld, das Sie anschließend in neue Fische, aufwendigere Dekoration und verbesserte Ausstattung für Ihr Aquarium investieren.



Brigade 7.62

Ein durchwachsener Möchtegern-**Jagged Alliance/ Fallout**-Mix: Sie sollen in Lateinamerika einen russischen Geschäftsmann finden. Dazu reisen Sie in der Gegend herum, nehmen Aufträge an, entledigen sich diverser Banditen und Drogenhändler und steigern Fähigkeiten. Kämpfe laufen genretypisch in Runden ab und schwanken zwischen „taktisch fordernd" und „frustfördernd". Anfänger gehen gnadenlos unter. Zudem ist die Kamera so nervös, dass Sie ständig die Übersicht verlieren. (cs) ❑

AUSREICHEND Grauenhafte Grafik, gnadenlose Klischeehaftigkeit und weniger zugänglich als der Quasi-Vorgänger **Brigade E5**. Nur Hartgesottene greifen hier zu.

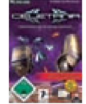
GENRE: Runden-Strategie
PUBLISHER: Peter Games | ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren | 19.2.2009



ECKENSTEHER | In rundenbasierten Kämpfen legt sich Ihr Charakter mit Gaunern und Söldnern an. Auch wenn Sie Handlanger anheuern, sind Sie fast immer in der Unterzahl.



PLANETENPLANUNG | Nach der Besiedlung eines Planeten platzieren Sie dort allerlei Gebäude, beispielsweise Schiffswerften.



Celetania

Wie in **Master of Orion** besiedeln Sie in **Celetania** das Weltall. Anders als der Aufbau-Klassiker ist **Celetania** aber ein Online-Spiel mit hunderten weiterer Teilnehmer. Das erinnert an populäre Browsergames – und genauso langatmig spielt es sich auch: Forschung und Produktionsaufträge dauern oft mehrere Stunden, ebenso die häufigen Raumflüge durch Warptore – das gefällt nicht jedem. Atmosphärisch ist das Spiel gelungen: Die Musik ist gut und die Grafik oberes Mittelmaß. Störend allerdings die Benutzerführung: In den umständlichen Menüs verliert man unnötig viel Zeit. (sl) ❑

AUSREICHEND Für Fans vergleichbarer Browserspiele okay, mit acht Euro im Monat jedoch unverschämt teuer.

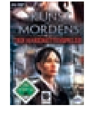
GENRE: Online-Strategie
PUBLISHER: rondomedia | ca. € 8,-/Monat
USK: Ab 12 Jahren | 9.2.2009





▲ UNLOGISCH | Auch wenn die französischen Kollegen den Ort des Verbrechens bereits professionell untersucht haben, findet die FBI-Agentin Nicole auch ohne passende Ausrüstung noch reichlich Beweismaterial.

▶ LA MECÁNICA | Im kubanischen Havanna dürfen Sie sich als kreativer Automechaniker versuchen, um zum nächsten Ort zu kommen.



Die Kunst des Mordens: Der Marionettenspieler

Ein Serienkiller hängt seine blutleeren Opfer wie Marionetten auf. FBI-Agentin Nicole Bonnet wird beauftragt, den Irren zu stoppen – so klassisch beginnt der zweite Teil der Adventure-Reihe **Die Kunst des Mordens**. Die Ermittlungen führen Nicole durch Paris, die spanischen Pyrenäen, Havanna und Marseille. Dabei wird ihre wendungsreiche Suche immer wieder in gut inszenierten, überraschenden Zwischensequenzen erzählt. Leider floss scheinbar nicht die gleiche Sorgfalt in das Rätseldesign, denn einige Aufgaben sind übertrieben schwer und unlogisch. Immerhin gibt es eine Hotspot-Anzeige, die benutzbare Objekte im Bild markiert, sowie ein Notizbuch, das Erlebnisse und Dialoge aufzeichnet – ohne sie wäre man häufig der Verzweiflung nahe. Ebenfalls unschön und spätestens seit **Runaway** verhasst: Manche Hotspots werden erst aktiv, wenn man eine andere Aktion ausgeführt hat; das ist schlechtes Rätseldesign. Im Gegensatz zu den meisten erhältlichen Adventures kann Nicole auch mal in eine Falle tappen und den Löffel abgeben – dann heißt es „Game Over". Doch das ist nicht weiter schlimm, denn vor diesen Abschnitten wird automatisch gespeichert und ein faires Zeitlimit reicht meist locker aus, um sich zu verstecken oder einen wichtigen Gegenstand mitgehen zu lassen. Atmosphärisch ist das Spiel bestenfalls durchwachsen: Dialoge wirken trotz einiger guter Sprecher übertrieben ausgewalzt und abgelesen. Die Grafik bietet einen soliden Mix aus vorgerenderten, etwas statischen Umgebungen und sauber animierten 3D-Figuren. Und die Musik ist zwar angemessen düster, kippt zuweilen aber ins übertrieben Dramatische um. (vg) ❑

BEFRIEDIGEND Ein spannendes Adventure, das aber wegen seines fiesen Schwierigkeitsgrades Nerven kostet

GENRE: Adventure
PUBLISHER: City Interactive | ca. € 30,-
USK: Ohne Altersfreigabe | 13.2.2009

Nikopol – Die Rückkehr der Unsterblichen

Nachdem die düstere Comic-Trilogie rund um Nikopol bereits für den Film **Immortal** als Vorlage diente, beglückt Schöpfer Enki Bilal nun auch die Games-Branche mit einem Teil der Geschichte. Sie spielen das stimmungsvolle Adventure im **Myst**-Stil als Alcide Nikopol im düsteren Paris der Zukunft. Hier versuchen Sie, die Herrschaft des Diktators Weißkohl zu beenden und herauszufinden, was es mit der über der Stadt schwebenden Pyramide und den plötzlich erscheinenden ägyptischen Göttern auf sich hat. Dabei lösen Sie knifflige Rätsel aus der Ego-Perspektive und entrinnen auch ab und zu durch schnelles oder vorsichtiges Handeln dem Tod durch Wachen oder Monster. Doch keine Sorge: Dank Autosave haben Sie die Chance, solche heiklen Momente immer wieder zu versuchen. Die bedrückende und einzigartige Atmosphäre des Sci-Fi-Universums setzt **Nikopol** gut um, sie ist aber Geschmackssache. Allerdings bieten die Dialoge und die verworrene Geschichte in den nur fünf bis zehn Stunden Spielzeit kaum Inhalt. Genre-Neulinge sollten dieses Abenteuer jedoch meiden, da die verzwickten Aufgaben Erfahrung benötigen. (vg) ❑

BEFRIEDIGEND Interessantes, solides Adventure für Fortgeschrittene im Stil eines **Myst**-Titels, allerdings mit einer etwas verworrenen Geschichte

GENRE: Adventure
PUBLISHER: JoWood | ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren | 27.2.2009



ÜBERNATÜRLICH | Während Ihres Zukunftsabenteuers treffen Sie auf den ägyptischen Totengott Anubis, der mit Ihrer Hilfe versuchen will, seinen Mitgott Rah aufzuhalten.



KOMPLIZIERT | Um eine verschlüsselte Nachricht zu entziffern, muss Alcide Nikopol zuerst in diesem Raum das Kodierungssystem installieren.



CSI: NY – The Game

Es ist schon fast bewundernswert, wie Entwickler und Publisher es immer wieder schaffen, aus dieser spannenden Krimiserie ein vermurkstes Sammelsurium von Minispielen zu machen. Im neuesten **CSI**-Adventure begleiten Sie das New Yorker Kriminologen-Team durch vier Mordfälle. Eine weitere Episode soll per Internet nachgeliefert werden. Die Geschichten muten dabei so abenteuerlich an wie die der TV-Folgen: Da geht es um eifersüchtige Zirkusleute, schwule Rektoren und bloggende Teenie-Gören. Die unterhaltsamen Dialoge und Story-Wendungen lenken zumindest zeitweise vom ansonsten miserablen Spielfluss ab.

Ähnlich wie in den Vorgängern begutachten Sie zunächst den Tatort und sammeln Beweise. Das artet in pures Rumgeklicke aus, wie bei den im Internet sehr beliebten Suchbild-Spielen. Anspruch sieht anders aus. Auch nach der Beweisaufnahme zeigt sich **CSI: NY – The Game** wenig tiefgründig. In kriminell simplen Kleinstaufgaben sortieren Sie unter dem Mikroskop DNA-Stränge, finden in zwei fast identischen Bildern Unterschiede, setzen Reifenspuren wieder zusammen oder kümmern sich um ähnliche Belanglosigkeiten. Die abschließende Täterüberführung per Interview mutet dagegen schon fast komplex an. Sobald Sie alle Beweise und Gesprächsthemen angeklickt haben, ist auch der schlaueste Ganove redefreudig.

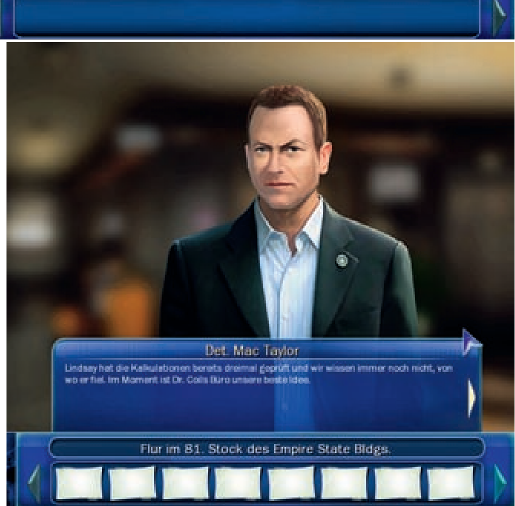
Den Mantel des Schweigens sollte Entwickler Legacy Interactive hingegen über Grafik und Sound legen. Beides erinnert an schlechte interaktive Filme der 1990er-Jahre vom Schlage eines **11th Hour**. Zumindest bietet die englische Sprachausgabe die Stimmen der Originalschauspieler. (cs) ❑

AUSREICHEND Typisch uninspirierte TV-Umsetzung. Eine Strafe!

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Ubisoft | ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren | 26.2.2009

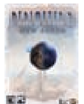


▲ **EVOLUTION** | Mit einer kleinen Pinzette (!) sortieren Sie unter dem Mikroskop DNA-Stränge. Wenn das echte CSI-Labor so arbeitet, dürfte die Täterfindung wohl auf Raten und Würfeln beruhen.



▶ **POKERFACE** | Ermittler Mac Taylor guckt auch im Spiel immer grimmig. Die Original-Stimme geht leider in der grauenhaften Sound-Abmischung unter. Dafür sind die Dialoge so bissig wie in der TV-Serie.


08/15 | Türme bauen, Landschaft formen, Einheiten produzieren, Gegner vernichten: **Perimeter 2** ist langweilig.



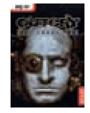
Perimeter 2: New Earth

Vor fünf Jahren schaffte es ein Strategiespiel namens **Perimeter**, mit frischen Ideen solide Wertungen (PC Games 07/04: 70 %) zu erhaschen. Im Mittelpunkt des futuristischen Basisbaus stand Terraforming, also das Verändern der Spielwelt. Das ist auch im zweiten Teil so. Leider bleiben auch Grafik und Präsentation auf dem Niveau von 2004. Da sich die Entwickler noch dazu von vielen guten Ideen des Vorgängers (wohl aus Gründen der Zugänglichkeit) getrennt haben, verschwindet **Perimeter 2: New Earth** endgültig in der Bedeutungslosigkeit. (rh) ❏

MANGELHAFT Uninspirierter Nachfolger eines einst guten Spieles, der kaum der Erwähnung wert ist

GENRE: Echtzeitstrategie
PUBLISHER: Strategy First | ca. € 25,-
USK: Nicht geprüft | 10.2.2009


UNHEIMLICH | Der Spieler betritt die Wohnung seines verschollenen Bruders – und stößt auf diese rätselhafte Maschine.



Outcry: Die Dämmerung

Outcry fühlt sich an wie eine psychedelische, kafkaeske Variante des Uralt-Adventures **Myst**. In der Ego-Ansicht klickt man sich durch kunstvolle Standbilder, die dank ihrer ausgeblichenen Farben eine bedrückende Stimmung erzeugen. Die Story jedoch ist nur schwer zu kapieren, sie handelt von Zeitreisen, Dimensionssprüngen, der Trennung von Körper und Geist – das verlangt dem Spieler viel Geduld ab, zumal die meisten Hintergründe nur in langen Texten versteckt sind. Auch fallen die Rätsel viel zu knifflig aus, vor allem weil der stumme Protagonist dem Spieler kein Feedback und keine Lösungshilfen liefert. (fs) ❏

AUSREICHEND Stimmungsvoll, clever – und leider auch sehr unverständlich

GENRE: Adventure
PUBLISHER: Atari | ca. € 36,-
USK: Ab 6 Jahren | 26.3.2009


▲ **ÜBERSICHT** | Die Zoom-Funktion der rasend schnellen Grafik-Engine ist immer noch beeindruckend: Per Mausrad geht's ruck, zuck aus der imposanten Action in die praktische Sternenkarte – sieht toll aus und spielt sich auch so.


▶ **GEWALTIG** | Die Raumstationen sind zwar sehr teuer, doch dafür kann man sie überall errichten und mit starken Upgrades erweitern. Voll ausgebaut halten sie eine kleine Flotte locker im Alleingang auf.



Sins of a Solar Empire: Entrenchment

Entrenchment ist ein Mini-Add-on zum großartigen Echtzeitstrategie-Spiel von Ironclad Games. Zehn US-Dollar (etwa 8 Euro) fallen für den Download über www.impulsivedriven.com an. Und obwohl die Neuerungen auf den ersten Blick eher mager erscheinen, kommen Fans kaum an **Entrenchment** vorbei. Vor allem die oft kritisierten Defensivmöglichkeiten werden deutlich aufgestockt: Hauptattraktion sind dabei die neuen, mächtigen Raumstationen, die man überall errichten und mit zahlreichen Upgrades ausrüsten darf. Die regulären Abwehrkanonen lassen sich nun aufwerten, dazu erhalten alle defensiven Technologien sogar einen eigenen Forschungsbaum. Das Balancing wurde verfeinert, außerdem haben Interface und Grafik-Engine kleine Updates erhalten. Am bewährten, auf Mehrspielergefechte ausgelegten Spielprinzip ändert sich aber natürlich nichts: Auf riesigen, zoombaren Sternenkarten erobern die Spieler neue Planeten, um Bauplätze und Ressourcen zu gewinnen. Beides dient der Produktion von Raumschiffwerften, Forschungsstationen und Abwehrstellungen. In den oft stundenlangen Partien stellt man nach und nach gewaltige Schiffsflotten inklusive bärenstarker Kreuzer auf. Parallel dazu tobt man sich in herrlich umfangreichen Forschungsbäumen aus. Der Aufbau des Spiels mag simpel erscheinen, doch in der Praxis überzeugt **Sins of a Solar Empire** mit viel Tiefgang. Und weil die Entwickler nicht nur reichlich Patches aufgespielt, sondern vor allem das Erstellen von Mehrspielerpartien erleichtert haben, gönnen wir dem Spiel mitsamt **Entrenchment**-Add-on eine Aufwertung: Ab sofort gelten 84 Spielspaßpunkte! (fs) ❏

SEHR GUT Ein stolzer Preis für eine Handvoll Neuerungen, doch die haben es in sich: Pflichtkauf für Fans!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Stardock | ca. € 8,-
USK: Ab 12 Jahren (Hauptspiel) | 26.2.2009

DIVERSE GENRES

Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

WIRTSCHAFTS-SIMULATION



Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

CA. **€ 16,-** | TEST IN AUSGABE **11/07**

Die **Siedler**-Reihe zeichnete sich seit jeher dadurch aus, dass dem Spieler abverlangt wird, seine Warenkreisläufe zu perfektionieren und sich nebenbei um Militär, Handel, Forschung sowie Diplomatie zu kümmern. Im sechsten Teil **Aufstieg eines Königreichs** jedoch ist alles ein wenig anders: Das Wirtschaftssystem wurde stark vereinfacht, die Verwaltung Ihrer Armee ebenfalls. Forschung und Diplomatie finden Sie gar nicht erst vor. Was bleibt, ist ein hübsch anzusehendes Aufbauspiel. Haben Sie Ihr Dörfchen jedoch erst einmal zum Laufen gebracht, gibt es kaum mehr etwas zu tun. (sl)

RONDOMEDIA | 26.3.2009
USK: Ab 6 Jahren
74

EGO-SHOOTER



Crysis Maximum Edition

CA. **€ 40,-** | TEST IN AUSGABE **12/07, 11/08**

Diese Box beeinhaltet die Shooter-Perlen **Crysis** und **Crysis: Warhead**, sowie das Multiplayer-Spektakel **Crysis Wars**. Sollten Sie von den grafischen Leckerbissen noch nichts gehört haben, dann so viel zur Story: In nicht allzu ferner Zukunft besetzt Nordkorea eine Pazifikinsel und hält dort eine Archäologengruppe gefangen. Ausgerüstet mit einem hochmodernen Nano-Anzug, welcher Ihnen übermenschliche Kräfte verleiht, sind Sie Teil einer US-Spezialeinheit, welche die Forscher befreien soll. Bald merken Sie jedoch, dass auch Aliens ihre Finger im Spiel haben ... (sl)

ELECTRONIC ARTS | 30.4.2009
USK: Keine Jugendfreigabe
93

RENNSPIEL





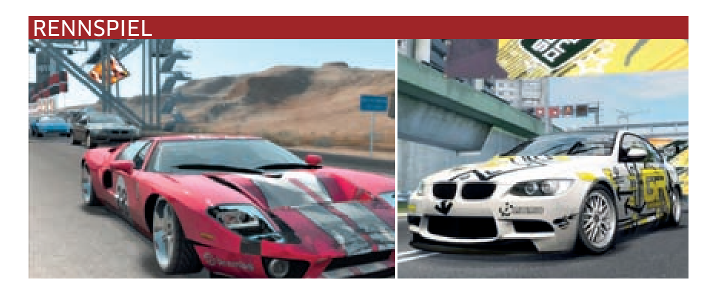
Moto GP 08

CA. **€ 30,-** | TEST IN AUSGABE **12/08**

Einmal auf einem Zweirad über die Rennstrecken der Welt rasen, Stars wie Valentino Rossi Staub schlucken lassen und sich schließlich als Sieger mit Champagner abfüllen; ja, das ist der Traum eines jeden Motorrad-Fans. Für all jene, denen entweder das Talent oder der Mut fehlen, diesen Traum Realität werden zu lassen, gibt es seit Jahren die **Moto GP**-Reihe. Dank Original-Lizenz verkörpern Sie einen der Spitzen-Rennsportler und treten in diversen Modi und auf unterschiedlichen Pisten gegen Ihre Gegner an. Um zu gewinnen, braucht es jedoch einiges an Übung. (sl)

CAPCOM | 2.2.2009
USK: Ohne Altersbeschränkung
76

RENNSPIEL



Need for Speed: Pro Street

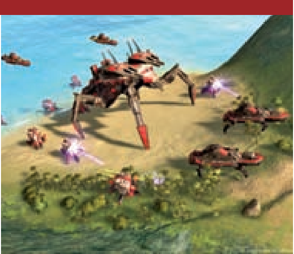
CA. **€ 20,-** | TEST IN AUSGABE **01/08**

Schluss mit illegalen Autorennen, Sachbeschädigung und Verfolgungsjagden mit der Polizei! Der Spieler wandert jedoch nicht, wie man denken könnte, in den Knast, sondern nimmt an legalen Wettkämpfen teil. Im Karrieremodus erobern Sie den Titel „Streetking". Der Weg bis dahin ist jedoch beschwerlich, da Sie sich erst in der Rangliste hocharbeiten müssen. Schade: Eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte suchen Sie vergebens, was die Raserei eintönig macht. Für Freude sorgen aber bekannte Modi wie Drag- und Driftrennen, sowie verbessertes Tuning und Original-Autos. (sl)

ELECTRONIC ARTS | 21.11.2007
USK: Ab 6 Jahren
80

ECHTZEIT-STRATEGIE





Supreme Commander: Gold Edition

CA. **€ 10,-** | TEST IN AUSGABE **04/07**

In Chris Taylors Strategie-Schwergewicht übernehmen Sie die Rolle einer von drei Parteien, die um die Vorherrschaft im Universum kämpfen. Eine Besonderheit dabei ist die frei zoombare Perspektive. Ob Sie lieber jede Schraube an einem Roboter einzeln zählen oder aber in einer globalen Ansicht Pixel in die Schlacht schicken – beides ist möglich. Ferner bauen Sie gigantische Armeen inklusive riesiger Experimentaleinheiten. Das Spiel richtet sich hauptsächlich an Taktiker. Das ebenfalls enthaltene Add-on **Forged Alliance** bringt eine neue Fraktion sowie zusätzliche Einheiten. (sl)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.3.2009
USK: Ab 12 Jahren
77

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

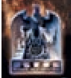
Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selber bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: Ein echtes Meisterwerk!
04/09 I THQ I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87



NEUZUGANG
Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 I Sega I Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
90

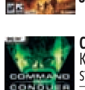
Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90



World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88



C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88



Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims



Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter Caesar 4 ein.
04/09 I Kalypso Media I Ca. € 50,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus Sims und WiSim hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

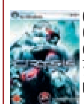
Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 I 2k Games I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77

Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Wildlife Park 2
Familiengerechte und abwechslungsreiche Zoosimulation. Störend: Klonbesucher.
06/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
76

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90



Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 I Eidos I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter



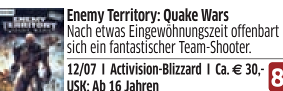
Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
92

Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89



Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89

Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action & Action-Adventures



GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 | Rockstar Games | Ca. € 45,- | 92
USK: Keine Jugendfreigabe

Hitman: Blood Money
Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste Hitman-Teil.
07/06 | Eidos | Ca. € 10,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

NEUZUGANG
Tom Clancy's H.A.W.X.
Hervorragendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Negativ: kein freies Speichern.
05/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 86
USK: Ab 16 Jahren

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 20,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

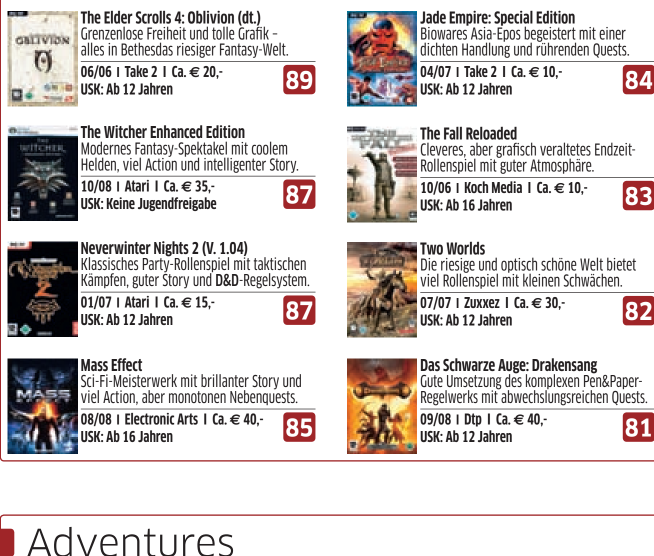
Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | 83
USK: Keine Jugendfreigabe

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 84
USK: Keine Jugendfreigabe

Mirror's Edge
Durchgestyltes Ego-Jump&Run. Fühlt sich irre an, ist aber auch frustig und etwas zu kurz.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 82
USK: Ab 16 Jahren

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | 90
USK: Keine Jugendfreigabe

Titan Quest
Der bislang beste Diablo 2-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
08/06 | THQ | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 12 Jahren

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
06/06 | Take 2 | Ca. € 20,- | 89
USK: Ab 12 Jahren

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 | Atari | Ca. € 35,- | 87
USK: Keine Jugendfreigabe

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 16 Jahren

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 15,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 | Zuxxez | Ca. € 30,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | 85
USK: Ab 16 Jahren

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 | Dtp | Ca. € 40,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,- | 94
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 25,- | 90
USK: Ab 12 Jahren

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | 87
USK: Ab 12 Jahren

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 80
USK: Ab 12 Jahren

Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 86
USK: Ab 12 Jahren

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 78
USK: Ab 12 Jahren

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | 84
USK: Ab 12 Jahren

City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt
04/05 | Flashpoint | Ca. € 20,- | 75
USK: Ab 12 Jahren

Adventures



Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 85
USK: Ab 6 Jahren

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 | Telltale Games | Ca. € 25,- | 82
USK: Nicht geprüft

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 20,- | 84
USK: Ab 6 Jahren

Dreamfall: The Longest Journey
Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | 82
USK: Ab 12 Jahren

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 | Bhv | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 | Deep Silver | Ca. € 35,- | 83
USK: Ab 6 Jahren

Ankh: Kampf der Götter
Der dritte Teil der Ankh-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 | Bhv | Ca. € 25,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ceville
Trotz schwacher Präsentation: eine sympathische Gag-Parade mit tollen Sprechern.
04/09 | Kalypso | Ca. € 40,- | 80
USK: Ab 6 Jahren

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 | Konami | Ca. € 15,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 | RTL | Ca. € 15,- | 82
USK: Ohne Altersbeschränkung

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 90
USK: Ohne Altersbeschränkung

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 81
USK: Ohne Altersbeschränkung

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 89
USK: Ohne Altersbeschränkung

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 | RTL | Ca. € 20,- | 80
USK: Ohne Altersbeschränkung

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 | Dtp | Ca. € 15,- | 79
USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele



Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | 88
USK: Ohne Altersbeschränkung

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 10,- | 87
USK: Ohne Altersbeschränkung

Flatout 2
Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
09/06 | Empire Interactive | Ca. € 10,- | 83
USK: Ab 12 Jahren

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 | Codemasters | Ca. € 30,- | 86
USK: Ab 6 Jahren

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 | Empire Interactive | Ca. € 20,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | 86
USK: Ohne Altersbeschränkung

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 | Disney Interactive | Ca. € 40,- | 81
USK: Ab 6 Jahren

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | 84
USK: Ohne Altersbeschränkung

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | 81
USK: Ab 12 Jahren

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



USB-STICK
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Prämiennummer: 003441

MAGNETIC WEBCAM, 1,3 MEGAPIXEL (WEISS)
Videos erstellen Sie mit dieser Webcam aus jedem gewünschten Blickwinkel: Das patentierte Magnetsystem gibt Ihnen die Freiheit, die Webcam nach Belieben zu verdrehen.
Prämiennummer: 003514



GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
Im neuesten Kapitel der Actionspiel-Reihe schlüpft der Spieler in die Rolle von Niko Bellic, der nach Amerika kommt, um ein neues Leben zu beginnen.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003509



MEDUSA 5.1 NX GAMING HEADSET
Die nächste Generation der preisgekrönten 5.1-Medusa-Headset-Serie ist speziell auf den anspruchsvollen Gamer ausgelegt.

Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003613



MEDUSA 5.1 MOBI-LE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.
Prämiennummer: 003237



FALLOUT 3 (PC)
Die Endzeit ist gekommen: Sichern Sie sich jetzt den Nachfolger eines der beliebtesten Rollenspiele!

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung solange Vorrat reicht!
Prämiennummer: 003515



GUTSCHEIN VON PICJAY
Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 25 und kann für alle Artikel im Picjay-Shop unter www.picjay.com eingelöst werden.

Der Gutschein gilt ab Ausstellungsdatum 3 Jahre.
Prämiennummer: 003610



SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER
Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Der SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Alternativ lässt er sich auch über den USB-Port des Computers betanken. Unterwegs lässt sich der SP-Charger über die mitgelieferten Adapter an mobile Endgeräte anschließen und überträgt seine Energie – das sorgt bei Handy, MP3-Player & Co. für mehr Ausdauer.
Prämiennummer: 003351

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 62

Der PCG-PC: Jetzt in der ATI-Edition

Von: Alexander Bohnsack

Der PC-Games-PC bekommt Nachwuchs: Sie haben die Wahl zwischen einer Grafikkarte von Nvidia oder ATI.

Die Premiere des PC-Games-PCs in der vergangenen Ausgabe (04/2009) hat für großes Aufsehen gesorgt. Von den Lesern gab es viel Lob, aber auch Kritik. So haben viele Leser eine Wahlmöglichkeit bei der Grafikkarte vermisst.

An den Start gegangen ist der PCG-PC mit einer Geforce GTX 260 von NVIDIA mit 216 ALUs und 896 MB Videospeicher. Nun gibt es den PC auch in der ATI-Edition. Natürlich steht bei dieser Ausführung des PC-Games-PCs die Spieleleistung im Vordergrund. Deshalb haben wir uns hier für eine HD4870 Toxic von Sapphire mit 1 GB Videospeicher entschieden. Schließlich wollen wir sicherstellen, dass Ihr neuer Spielgefährte auch in Zukunft genug Rechenpower für aktuelle Spiele hat, bei seinem Job nicht zu viel Lärm macht und für die meisten Nutzer bezahlbar bleibt – gebaut und verkauft wird der Rechner von Alternate.

Bis auf die Grafikkarte gleicht die Ausstattung des PCG-PCs der des ersten PC-Games-PCs wie ein Ei dem anderen (siehe Tabelle unten links). Für die Grafik ist in der ATI-Edition allerdings eine HD4870 Toxic von Sapphire mit 1 GB GDDR-5 Videospeicher zuständig.

Im Praxistest schlägt sich der PCG–PC in der ATI-Edition entsprechend gut. 12.427 Punkte im 3D Mark 06 belegen ausreichende Rechen- und Grafikpower. Die 7056 Punkte in 3DMarks DX-10-Benchmark sind nur bedingt aussagekräftig, da NVIDIAS Grafikkarten im 3DMark Vantage von der Physik-Beschleunigungs-Funktion profitieren. Mit 1,7 Sone/34 dB(A) im 2D- und 1,9 Sone/35 dB(A) im 3D-Betrieb benimmt sich der PC-Games-PC im Spielealltag zurückhaltend. 131 Watt im Leerlauf und maximal 224 Watt im 3D-Betrieb belegen, dass sich der PCG-PC auch in der ATI-Edition beim Stromverbrauch nicht den großen Schluck aus der Pulle gönnt. ❑



SCHWARZ UND STARK | Spielgefährte in edlem Look: PCG-PC ATI-Edition.

PCG-PCs

Produkt	PCG-PC (ATI-Edition) (Rev. 1.0, NEU)	PCG-PC (NVIDIA-Edition) (Rev. 1.0)
Hersteller/Webseite	Alternate (www.alternate.de/pcg)	Alternate (www.alternate.de/pcg)
Weitere Informationen	www.pcgames.de	www.pcgames.de
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung		
Prozessor	Intel Core 2 Duo E 8400	Intel Core 2 Duo E 8400
Grafikkarte	Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	Geforce GTX 260 (216 ALUs) 896 MB
Mainboard	Asus P5Q Pro	Asus P5Q Pro
Festplatte	Samsung F1 HD642JJ 640 GB	Samsung F1 HD642JJ 640 GB
Speicher	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM
Netzteil	Enermax Pro82+ 525W	Enermax Pro82+ 525W
CPU-Kühler	Intel boxed Kühler	Intel boxed Kühler
Gehäuse	Cooler Master Centurion 534 Black	Cooler Master Centurion 534 Black
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS	LG GH-22NS
Gehäuselüfter	Sharkoon Silent Eagle 2000	Sharkoon Silent Eagle 2000
Praxistest		
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,7 Sone/34 dB(A)	2,2 Sone/35 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,9 Sone/35 dB(A)	2,7 Sone/39 dB(A)
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,3 Sone/32 dB(A)	1,6 Sone/33 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,4 Sone/33 dB(A)	2,1 Sone/34 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	131 Watt (Leerlauf)	89 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 224 Watt	Maximal 214 Watt
3D Mark 06	12.427 Punkte	13.780 Punkte
3D Mark Vantage	7056 Punkte	11.814 Punkte
Preis	869 Euro (€ 869,-)	869 Euro (€ 869,-)



ATI AN BORD | SAPPHIRES HD 4870 TOXIC MIT 1 GB VIDEOSPEICHER.

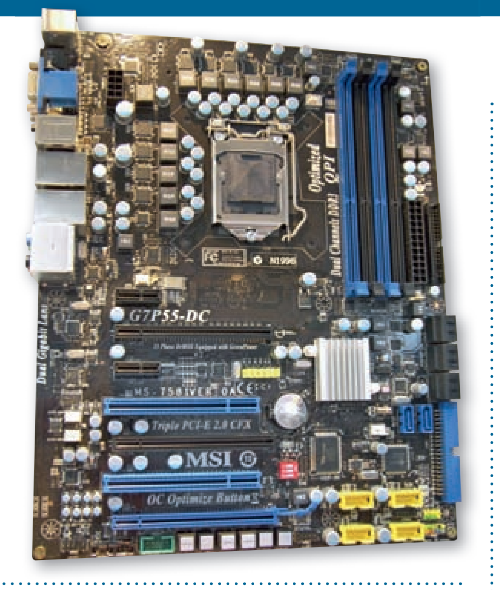
REV. 1.1 | Beide PCG-PCs gibt es jetzt mit Multi-Card-Reader – ohne Aufpreis.

05/09

HARDWARE

CeBIT

NEWS | MARKTÜBERSICHT | TESTS | TIPPS | EINKAUFSFÜHRER



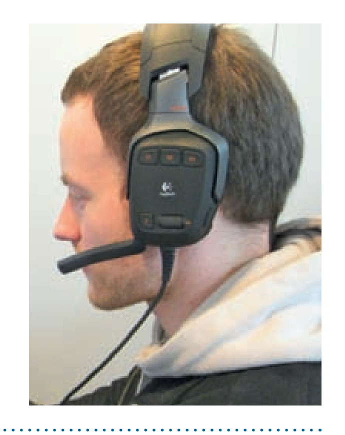
INTEL CORE I5

INTELS NEUE MITTELKLASSE

Die wichtigste Cebit-Neuerung für Spieler waren die ersten Mainboards mit P55-Chipsatz und Sockel 1156. Sie eignen sich für Intels kommende Mittelklasse-Prozessoren, die in der zweiten Jahreshälfte in den Handel kommen und wahrscheinlich Core i5 heißen. Bisher gibt es kaum offizielle Infos zu den neuen CPUs, doch die gezeigten Mainboards lassen bereits eindeutige Rückschlüsse zu. **Auffälligster Unterschied** zu Intels aktuellen Core-i7-CPUs: Statt Triple-Channel-Unterstützung gibt es einen Dual-Channel-Modus. Zudem verfügen manche Core-i5-CPUs laut den Mainboard-Herstellern über eine integrierte Grafikeinheit. Angeblich soll auf P55-Platinen sowohl Crossfire als auch SLI möglich sein. Weitere Infos erwarten wir zur taiwanesischen Messe Computex im Juni.
Info: www.intel.de

LOGITECH G35

TOP-HEADSET MIT STIMM-MODULATION

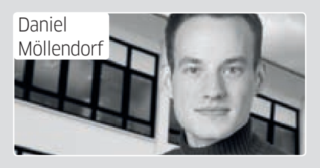


Logitechs G35 bietet 7.1-Raumklang sowie Stimmveränderung und soll noch diesen Monat für rund 110 Euro verfügbar sein. Auf der Cebit konnten wir eine fast fertige Version ausführlich testen. **Der erste Eindruck entzückt**: Das G35 ist erfreulich leicht, schmiegt sich dank weicher Lederbeschichtung angenehm an und bietet genug Platz für große oder leicht abstehende Ohren. An der linken Hörmuschel befinden sich ein Lautstärkeregler und drei Sondertasten, die Sie mit der Software konfigurieren. Damit klingen Sie im Voice-Chat etwa wie ein Alien, ein Cyborg oder ein Troll. Mit unseren Standardteststücken prüften wir den Klang: Höhen sowie Mitten werden filigran wiedergegeben, der Bass ist relativ leise, aber detailliert. Wir wünschen uns nur, dass sich die Lautstärke der finalen Version weiter anheben lässt.
Info: www.logitech.de

GEFORCE GTS 250

ALTE KARTE MIT NEUEM NAMEN

Die Mittelklasse-Karte Geforce 9800 GTX+ wird künftig als Geforce GTS 250 angeboten. Damit passt Nvidia die Bezeichnung dem Namensschema der neueren Karten Geforce GTX 280 und GTX 260 an. Die Spezifikationen bleiben gleich: So verfügt die GTS 250 über 128 Pixelshader- und 64 Textureinheiten sowie 512 oder 1.024 MB RAM. Die Taktraten liegen unverändert bei 738/1.836/1.100 MHz (Chip/Shader/RAM).
Info: www.nvidia.de

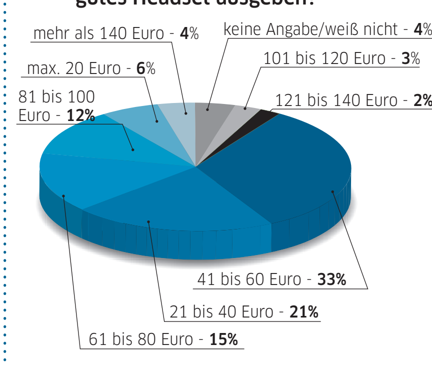


„Sehen wir uns im August?“

Große Holzwände trennten die Bereiche der Cebit-Hallen ab, in denen es keine Stände gab: Dieses Jahr waren deutlich weniger Aussteller auf der Computermesse als 2008 – die Wirtschaftskrise soll schuld sein. Doch auch in diesem Jahr war die Cebit eine Reise wert, so konnten wir etwa die ersten Sockel-1156-Boards begutachten und das G35 von Logitech Probe hören. Mein persönliches Highlight war allerdings erneut unsere Show – dieses Mal am Stand von Asus. Dort zeigten die Kollegen Henner Schröder, Oliver Pusse und ich, wie Sie einen Spiele-PC übertakten und verlosten dabei zahlreiche Preise – inklusive vier Grafikkarten, Headsets und zehn PCGH-RAM-Kits mit jeweils vier GB. Für die Gamescom planen wir erneut eine Standshow – sehen wir uns im August?

UMFRAGE

Wie viel Geld würden Sie für ein gutes Headset ausgeben?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 804]

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEW

DER 53-GHZ-PC
Cooler Master präsentierte auf seinem Cebit-Stand einen kuriosen PC, der mit fünf Mini-Mainboards und jeweils einem Core 2 Quad Q9400s (2,67 GHz) ausgestattet ist. Der Name „53-GHz-PC“ kommt durch die Addition der Frequenzen aller 20 Kerne zustande. Jedem Prozessor stehen eine Fesplatte und ein DVD-Laufwerk zur Verfügung. Allerdings reichen ein Netzteil und eine Wasserkühlung für alle fünf Systeme. Zu kaufen gibt es das Gerät nicht, Cooler Master möchte damit lediglich die Leistungsfähigkeit seiner Gehäuse, Netzteile und Wasserkühlungen demonstrieren.
Info: www.coolermaster.de

WINDOWS 7: FÜNF VERSIONEN
Auf der Cebit verriet Microsoft, dass es den Vista-Nachfolger in fünf Versionen geben wird. Für Spieler ist Windows 7 Home Premium interessant. Es bietet das Media Center, LAN und Multitouch-Unterstützung. Windows 7 erscheint Anfang 2010.
Info: www.microsoft.de

MSI GTX 260 MIT 1.792 MB
MSI zeigte an seinem Messestand eine Geforce GTX 260 mit 1.792 MB anstelle der üblichen 896 MB. Die Taktraten sind mit 576/1.242/999 MHz (Chip/Shader/Speicher) aber identisch zu bisherigen GTX-260-Karten. Auch die Anzahl der Shader- und Textureinheiten (216/72 Einheiten) ist gleich geblieben. Außergewöhnlich ist dafür die Kühlung mit fünf Heatpipes und zwei Lüftern. Bei dem Vorführmodell auf der Cebit kamen zwei LED-Lüfter zum Einsatz, die Temperatur und Lüfterdrehzahl anzeigten. Ob diese beim finalen Modell dabei sind, steht noch nicht fest.
Info: www.msi-computer.de



GESCHENKT | Nicht alle Microsoft-Programmme kosten Geld. Der Software-Riese hat auch eine Fülle von nützlicher Gratis-Software im Angebot.

Kostenlose Tools von Microsoft

Von: Juliane und Sebastian Thümmel

Microsoft bietet nützliche Tools und Gadgets an, die man gratis herunterladen kann. Wir stellen die besten vor.

Schnell ist beim Surfen im Internet interessante Software gefunden, die in wenigen Minuten auf dem Rechner installiert ist. Doch manchmal entpuppt sich das neue Programm als unnütz, schlecht bedienbar oder inkompatibel. Also wieder deinstallieren. Das Programm ist dann zwar vom PC entfernt, hat aber unliebsame Spuren auf der Festplatte und in der Registry hinterlassen, die mit den üblichen Windows-Hausmitteln nur unzureichend entfernt werden können. Doch Microsoft lässt seine Windows-Nutzer nicht im Stich und bietet zahlreiche Hilfsprogramme zum Download an, die Anwender präventiv schützen, die Sicherheit allgemein erhöhen oder die Neuinstallation des Systems erleichtern. Auch jenseits der Systemoptimierung hält der Software-Riese ein umfangreiches Portfolio bereit.

SYSTEMPFLEGE UND -OPTIMIERUNG

Virtual PC 2007 emuliert mittels einer virtuellen Maschine einen komplett eigenständigen PC inklusive Festplatten-Images, Laufwerken, regulierbarem Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte sowie einer Netzwerkverbindung. So können Sie bedenkenlos neue Konfigurationen ausprobieren, ohne dass Veränderungen am eigentlichen System entstehen. Nach der Installation starten Sie das Programm über das Startmenü und konfigurieren es mittels eines Assistenten. Der besondere Clou von Virtual PC ist der sogenannte Rückgängig-Datenträger, der sämtliche Aktionen protokolliert und die virtuelle Maschine nach dem Herunterfahren in den Ausgangszustand zurücksetzt. So können Sie problem- und spurenlos neue Programme ausprobieren.

Die Tools der Sysinternals Suite gelten inzwischen als Klassiker. Ursprünglich von Mark Russinovich und Bryce Cogswell als Diagnose-Software für Windows entwickelt, umfasst das Portfolio aktuell mehr als 60 Anwendungen zur Systemanalyse und Problembehebung. Die Werkzeugsammlung ist vor allem für Windows-Administratoren und Programmierer gedacht, bietet aber auch versierten Anwendern eine Auswahl an praktischen Programmen, zum Beispiel den Process Explorer, der die Systemprozesse überwacht, oder Page Defrag zum Aufräumen der Auslagerungsdatei. Autoruns organisiert beim Booten geladene Programme, RootkitRevealer durchsucht Ihr System auf Rootkit-basierte Malware und Regmon protokolliert Zugriffe auf die Registry. Der Microsoft Baseline Security Analyzer scannt Rechner und ganze Windows-Netze auf Sicherheitslücken und potenziell gefährliche Systemkonfigurationen und macht konkrete Vorschläge zum Schließen dieser Lücken. Das Programm warnt unter anderem bei fehlenden Sicherheits-Updates, Roll-ups und Service Packs von Microsoft, vor bekannten Programmlücken oder bei unsicheren Benutzerkonten. Unter einer grafischen Oberfläche starten Sie Scans, sehen Berichte (Reports) ein und leiten teilweise sogar Gegenmaßnahmen

ein, um die erkannten Lücken zu schließen.

Wer gerne an seinem Computer bastelt, immer die neuesten Treiber installiert und viele Programme ausprobiert, kennt das Problem: Gelegentlich bricht eine Installation mit Fehlern ab. Alle weiteren Installationsversuche scheitern, weil der Computer beharrlich behauptet, das Programm wäre schon installiert. Meist ist die Konfigurationsdatei des Windows Installers schuld, der eine erneute Installation verhindert. Hier hilft Windows Installer Clean Up weiter, der die Konfigurationsdateien samt der zugehörigen Registry-Schlüssel löscht. Anschließend können Sie die fehlgeschlagene Installation wiederholen und dabei sämtliche Details wie Installationspfad oder Komponenten neu auswählen. Windows Installer Clean Up löscht (teil-)installierte Programme nicht, sondern nur die dazugehörigen Konfigurationsdateien. Wenn Sie also wieder in denselben Pfad installieren, werden bereits vorhandene Programmteile überschrieben. Bei der Installation in einen anderen Ordner müssen Sie die Dateileichen des vorherigen Versuches von Hand löschen.

Windows-Systeme sind die beliebtesten Wirte für Viren und Trojaner. Eine ganze Branche verdient ihr Geld damit, Windows-Rechner durch Virenscanner und Firewalls zu schützen. Auch Microsoft selbst ist sich der Gefahr bewusst und bietet Gegenmittel an. Das Malicious Software Removal Tool wird einmal monatlich aktualisiert, um neue Viren und Würmer zu erkennen. Das ist nicht sehr oft und deshalb kein verlässlicher Schutz! Microsoft selbst rät dringend dazu, zusätzlich Antivirensoftware einzusetzen, um einen Befall zu verhindern. Das Malicious Software Removal Tool eignet sich aber trotzdem gut dazu, akute Infektionen zu beseitigen. Vorausgesetzt, der verantwortliche Schadenscode ist nicht erst nach dem letzten Programm-Update veröffentlicht worden.

GADGETS IM PAKET

Powertoys ist ein Bündel von kleinen Gadgets, die Windows XP um einige sinnvolle Funktionen erweitern, sei es bei der Datensynchronisierung oder bei der Präsentation von Fotos. Besonders beliebt ist dabei Tweak UI, das schnell und einfach weit über 100 Windows-Einstellungen nach Ihren Wünschen konfiguriert, die sonst nur schwer über die Registry einzustellen sind. Das Programm muss sich nicht vor Tuneup Utilities und Konsorten verstecken.

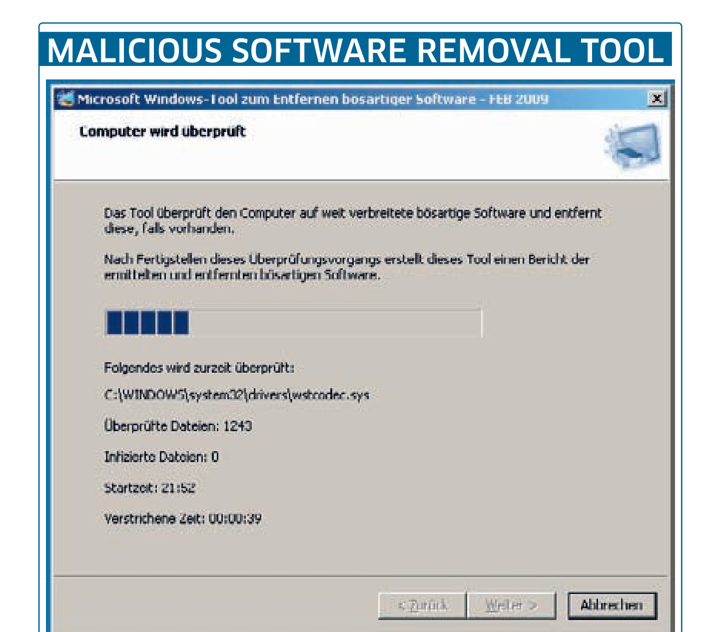
Ein anderes smartes Powertoy ist der Image-Resizer, der die Bildmaße einer oder mehrerer Grafiken innerhalb eines Verzeichnisses vollautomatisch für die optimale Darstellung skaliert. Neben frei definierbaren Bildgrößen sind auch übliche Desktop-Bildschirmauflösungen und Handheld-Bildschirmformate voreingestellt. Von Linux inspiriert ist vermutlich das Powertoy Virtual Desktop Manager. Über die Taskleiste werden vier voneinander unabhängige virtuelle Desktops verwaltet. Jedem Desktop kann ein eigenes Erscheinungsbild zugewiesen werden, ebenso wie Anwendungen getrennt voneinander laufen können. Wichtig bei der Installation der Powertoys ist jedoch, dass vorher eine eventuell vorhandene alte Version deinstalliert werden muss.

Time Zone ist ein kleines, aber extrem nützliches Hilfsprogramm für Online-Spieler. Wer kennt nicht das Problem, Termine mit Clan-Mitgliedern oder Gegnern aus verschiedenen Zeitzonen koordinieren zu müssen. Je internationaler die Gruppe, desto unübersichtlicher wird das Verabreden. Netterweise hilft hier Microsoft mit einer kleinen Applikation weiter, die sich dezent in den Tray-Bereich einbindet und in einem Tooltipp die lokale Zeit für bis zu fünf Orte auf der ganzen Welt anzeigt.

FOTO- UND VIDEO-BEARBEITUNG

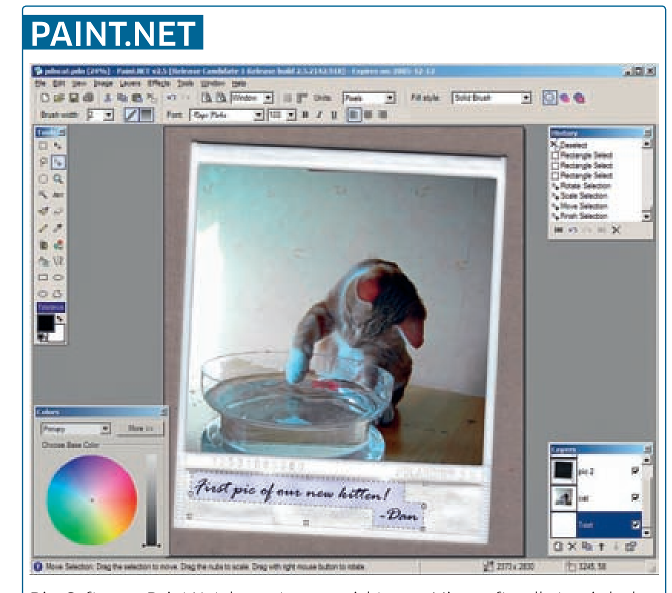
Die Microsoft Pro Photo Tools bearbeiten Metadaten (Daten, die Informationen enthalten) in Fotos schnell und einfach. Die Software integriert sich mit einem Kontextmenü-Eintrag direkt in den Windows Explorer, wo Sie Informationen wie Keywords, Beschreibung oder Aufnahmeort von einzelnen oder mehreren Fotos hinzufügen, ändern oder löschen können. Neben beliebten Standardanwendungen von Amateurfotografen, etwa die Änderung der Aufnahmezeit in den EXIF-Daten, kann Pro Photo Tools als eines von wenigen kostenlosen Programmen das sogenannte Geotagging nutzen. Diese Geotags werden in einer Microsoft-Live-Local-Landkarte angezeigt, wo die Fotos auch nachträglich ohne GPS-Empfänger über eine Karte, ein Satellitenbild oder durch Ein-

MALICIOUS SOFTWARE REMOVAL TOOL



Das Malicious Software Removal Tool (Programm zum Entfernen von bösartiger Software) scannt nach einigen Rootkits und Trojanern.

PAINT.NET



Die Software Paint.Net kommt zwar nicht von Microsoft selbst, wird aber dennoch von Mitarbeitern des Konzerns weiterentwickelt.

.NET FRAMEWORK 3.5

Microsoft .Net (sprich: „Dot Net") ist eine abstrakte Software-Plattform, die moderne Programmierkonzepte umsetzt und einen neuen Satz Schnittstellen für die Software-Entwicklung definiert. .Net ist keine Programmiersprache, sondern eher ein Konzept, das sich in verschiedenen Sprachen wie C# für Anwendungsprogramme oder Silverlight für die Webentwicklung umsetzen lässt. So können Programmierer ihre Entwicklungen mit geringem Portierungsaufwand für die verschiedensten Systeme, etwa Desktop-Rechner, Web-Anwendungen oder PDAs, umsetzen.

Das prominenteste Beispiel aus der .Net-Familie ist das .Net Framework 3.5 für Windows-Rechner. Ähnlich wie Java Runtime Environment übersetzt es entsprechende Programme erst zur Laufzeit in einen Code, den der PC ausführen kann. Viele Freeware-Programme von Hobby-Programmierern, aber auch immer mehr der hier aufgeführten Microsoft-Tools setzen das .Net Framework voraus. Eines der bekanntesten Beispiele ist die Bildbearbeitung Paint.Net. Windows Vista baut selbst auf .Net auf, die aktuelle Version 3.5 des Frameworks ist bereits enthalten. XP-Nutzer können es kostenlos herunterladen oder von unserer Heft-DVD installieren. Die Version 4.0 hat Microsoft bereits angekündigt, der genaue Veröffentlichungstermin ist bisher noch nicht bekannt.

WINDOWS/OFFICE LIVE

Seit Jahren wird prophezeit, dass klassische Anwendungen zukünftig nicht mehr lokal auf dem PC installiert, sondern im Internet als Dienste angeboten werden. Dank Web-2.0-Technologien wie AJAX unterscheiden sich diese Dienste in der Bedienung nicht von klassischer Anwendungssoftware und sind unabhängig von Ort und Gerät jederzeit verfügbar.

Google macht es mit Online-Textverarbeitung und -Tabellenkalkulation erfolgreich vor und Microsoft investiert viel Geld, um den Anschluss nicht zu verpassen: Unter Windows Live bietet das Unternehmen unter anderem eine Online-Version des Office-Pakets Offive Live an, die für Privatanwender kostenlos ist. Im Skydrive können Sie bis zu 25 GB an Daten ablegen und einzelne Dateien gezielt für andere Nutzer freigeben. Wie in Outlook verwalten Sie E-Mails, Termine und Kontakte. Über eine spezielle Oberfläche für mobile Geräte nutzen Sie Ihre Windows-Live-Dienste auch bequem auf Windows-Mobile-Smartphones oder -PDAs. So sind Ihre wichtigsten Daten wirklich mobil und weltweit verfügbar. Unter Windows Live bietet Microsoft außerdem eine Auswahl weiterer nützlicher, kostenloser Anwendungen und Tools zum Download an, die den Dienst unterstützen: Mit dem Writer schreiben Sie Blog-Einträge am Rechner und laden sie anschließend hoch, mit Windows Live Mail verwalten Sie Ihre Mails, Kontakte und Termine, die Sie anschließend mit den Live-Diensten synchronisieren.



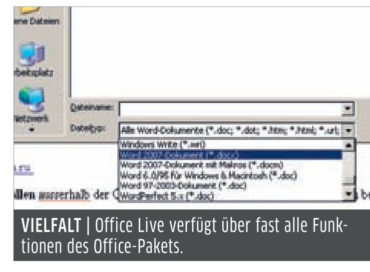
ANWENDUNG PER INTERNET | Microsoft Windows Live bietet zahllose kostenlose Dienste.

OFFICE-HELFER

Das Office-Paket ist und bleibt der Goldesel von Microsoft. Um die Dominanz der Bürosoftware auch in Zukunft zu sichern, bietet das Unternehmen verschiedene Helferlein rund um das Paket an. Neben der Online-Variante Office Live (siehe Kasten „Windows/Office Live") für die browserbasierte Büroarbeit existieren auch verschiedene Offline-Tools, die die Arbeit mit der teuren Lösung erleichtern.

Der Office Compatibility Pack öffnet Office-2007-Dokumente auch in älteren Versionen. Wer selbst keine Office-Dokumente erstellen will, aber öfter Word- oder Excel-Dateien öffnen muss, kann auf die verschiedenen Office-Viewer zugreifen, die Microsoft zum Download anbietet. Word-, Excel- und Powerpoint-Viewer kommen mit allen Versionen der jeweiligen Dateitypen zurecht.

Die Programme sind wesentlich schlanker als die vollwertigen Office-Anwendungen und eignen sich deshalb auch für Office-Nutzer hervorragend für einen schnellen Blick in Dokumente. Da die Viewer keine VBA-Skripte ausführen, verhindern sie außerdem Infektionen mit VBA-Viren, die oft durch jene obskuren, mehr oder weniger lustigen Powerpoint-Präsentationen eingeschleppt werden, die hauptsächlich per Mail verbreitet werden.



VIELFALT | Office Live verfügt über fast alle Funktionen des Office-Pakets.

AUF DVD: MICROSOFT-TOOLS

Auf der aktuellen Heft-DVD haben wir die 36 nützlichsten Tools aus diesem Artikel zusammengestellt. Sie können die kleinen Helfer direkt installieren und ausprobieren. Eine sogenannte WGA-Prüfung (Echtheit von Windows) ist nicht notwendig.



gabe einer Adresse mit Geodaten versehen werden. Besonders spannend an diesem Tool ist, dass sogar Routen-Informationen eingelesen werden. Über einen Abgleich der Uhrzeit der Ortspunkte im Track und der Uhrzeit in den Kameradaten wird den Bildern dann eine Geo-Koordinate zugeordnet. Übrigens eignen sich die Pro Photo Tools auch für Fotografen, da sie mit diversen RAW-Formaten umgehen können.

Hilfsprogramme zur Bildbearbeitung gibt es Dutzende, die meisten bringen auch mehr oder weniger ausgefeilte Funktionen für Diashows mit. Microsoft bietet mit Photo Story ein Tool an, das sich auf genau diese Aufgabe spezialisiert hat. Mit einfachen, intuitiv zu bedienenden Funktionen können Sie Ihre Bilder aufhübschen, zum Beispiel, um rote Augen zu korrigieren oder das Bild zu drehen. In einer Art Zeitleiste arrangieren Sie anschließend Ihre Motive, wählen Übergänge und versehen die Diashow mit Überschriften, Texten und Hintergrundmusik oder sogar einem eigenen Audiokommentar. Abschließend erstellt Photo Story aus Ihrer Auswahl ein kleines, selbstausführendes Programm, das Sie problemlos per Mail an Freunde und Familie verschicken können.

Movie Maker ist eine der wenigen kostenlosen Lösungen zur Videobearbeitung. Das Programm bringt sogar ein eigenes Aufnahmemodul, zahlreiche Effekte und einen Titelgenerator mit. Version 1.0 gehört zum Lieferumfang von Windows XP, aber die Online-Aktualisierung auf 2.1 lohnt sich, da der Funktionsumfang deutlich gewachsen ist: Es gibt Dutzende Videoeffekte, darunter mehrere Überblendeffekte, die das Video auf antik trimmen, es schärfen, tönen oder die Abspielgeschwindigkeit verändern. Zwar sind die Effekte nicht konfigurierbar, sie lassen sich aber mittels mehrfacher Anwendung verstärken. Mit dem Storyboard arrangieren Sie Clips in Sekundenschnelle, ein einziger Klick wechselt die Ansicht zur Timeline, wo Sie Audio- und Videospur separat bearbeiten. Natürlich können auch Video-Standbilder gespeichert werden. Das Aufnahmemodul unterstützt zwar analoge und digitale Quellen, jedoch ist der Export von Daten nur im Windows-Media-9-Format, als DV-AVI oder Video für Pocket-PC möglich, nicht aber als MPEG oder für DVD.

OFFICE-TOOLS

Mit Office 2007 hat Microsoft (mal wieder) ein neues Dateiformat für die einzelnen Programme der Bürosoftware eingeführt. Zum Glück müssen Sie aber kein teures Office-Update kaufen, um mit Kollegen auf dem neuesten Stand der Technik Dateien auszutauschen. Für diesen Fall bietet Microsoft den Office Compatibility Pack an, der den alten Office-Versionen ab 2000 die neuen Dateiformate beibringt. Der Compatibility Pack bringt Plug-ins für alte Versionen von Word, Excel und Powerpoint mit. Auch Word Viewer 2003, Excel Viewer 2003 und Powerpoint Viewer 2003 werden unterstützt. An besonders komplexen Office-2007-Dokumenten verschluckt sich der Compatibility Pack zwar gelegentlich, aber das passiert ja auch bei Office selbst.

TOOLS FÜR PROGRAMMIERER

Hobbyprogrammierern bietet Microsoft verschiedene Versionen von Visual Studio Express an. Diese sind im Gegensatz zum großen, kostenpflichtigen Visual Studio auf jeweils eine Programmiersprache beschränkt. Versionen für Visual Basic, C# und C++ oder der Visual Web Developer decken den Bedarf der meisten Entwickler ab. Der Funktionsumfang für die jeweilige Programmiersprache ist in keinster Weise eingegrenzt und die damit geschriebenen Programme dürfen uneingeschränkt kommerziell vertrieben werden. Das relativ neue XNA Game Studio Express baut auf Visual Studio Express auf und ist darauf spezialisiert, Spiele für verschiedene Plattformen wie Windows-PCs, Windows-Mobile-Geräte oder sogar die Xbox 360 zu entwickeln.

FAZIT

Auch abseits von Windows und Office lassen sich auf Microsofts Download-Seiten viele Kostbarkeiten für den heimischen Rechner entdecken, die im Gegensatz zu ihren großen Brüdern sogar kostenlos zu haben sind. Besonders in puncto Sicherheit bietet der Software-Riese eine große Auswahl, die es problemlos mit anderen kostenpflichtigen Schutzprogrammen aufnehmen kann. Außerdem finden private Anwender Perlen für die heimische Bild- und Videobearbeitung, Profis nutzen Tools zur Programmierung oder Emulation. Eine Auswahl der besten Anwendungen finden Sie auf unserer Heft-DVD. ❑

KOSTENLOSE MICROSOFT-TOOLS IM ÜBERBLICK

Tool	Beschreibung	WEBCODE
.Net Framework 3.5	Laufzeitumgebung für Programme, die mit .Net programmiert wurden. Vergleichbar mit Java Runtime Environment (JRE)	268Z
Baseline Security Analyzer	Analysetool zur Einschätzung der Sicherheitslücken in Windows-Installationen	2682
Defender	Tool zur Echtzeit-Systemüberwachung. Blockt Popups und Spyware	2683
Easy Transfer	Erleichtert die Migration von Windows XP auf Vista, indem es persönliche Einstellungen sichert und nach der Neuinstallation wieder einspielt	2684
Excel Viewer 2003	Zeigt und druckt Excel-Dateien aus den Office-Versionen 97, 2000, 2002 und 2003, ohne dass die Tabellenkalkulation installiert sein muss	2685
Family Safety	Webfilter zum sicheren Surfen. Blockt Gewalt-, Hass- und Erotikseiten. Kann auch als Block für potenziell sicherheitsgefährdende Seiten genutzt werden	2686
Foldershare	Synchronisiert Verzeichnisse über das Internet. Gut geeignet, um wichtige Daten zu spiegeln	2687
Installer Cleanup	Entfernt Konfigurationsdaten des Windows Installer. Entfernt nicht die eigentlichen Programmdaten	2688
Internet Explorer Developer Toolbar	Werkzeuge für Webentwickler zum schnellen Erstellen und Verstehen von Webseiten sowie für Troubleshooting (Suche und Behebung von Fehlern).	2689
Live Onecare Safety Scanner	Online-Scanner gegen Viren, Trojaner und Spyware	268A
Live Search Maps – Virtual Earth	Online-Karten ähnlich Google Maps mit Verzeichnis für Straßen, Restaurants und Sehenswürdigkeiten	268B
Tool zum Entf. bösartiger Software	Rootkit- und Trojaner-Entferner	268C
Media Encoder	Audio- und Video-Encoder von Microsoft	268D
Media Player	Der klassische Mediaplayer von Microsoft. Umfangreiche Katalog- und Streaming-Funktionen	268E
Movie Maker	Gratis-Videobearbeitung mit Aufnahmemodul, vielen Effekten und einem Titel-Generator	268F
MSN Messenger	Instant Messenger; ab Vista abgelöst durch den Live Messenger	269B
Office 2003-Add-In zum Entfernen verborgener Daten	Löscht versteckte Daten in Office-Dokumenten, wie beispielsweise Kommentare oder Überarbeitungen	269A
Office Compatibility Pack	Office-2007-Dokumente mit früheren Office-Versionen öffnen und bearbeiten	2699
Photo Story	Erstellt aus digitalen Fotos Diashows mit Spezialeffekten, Soundtracks und Überschriften sowie Untertiteln; fügt Fotostorys eigene Sprachaufnahmen hinzu; besitzt zudem Funktionen zum Retuschieren, Schneiden und Drehen der digitalen Bilder; Download erfordert Gültigkeitsprüfung	2698
Port Reporter/Port Reporter Parser (PR-Parser)	Überwacht und protokolliert Zugriffe auf TCP-Ports. Der Parser hilft bei der Auswertung der Protokolle	2697
Powerpoint Viewer	Zeigt und druckt Präsentationen, die mit Powerpoint 97 und höheren Versionen erstellt wurden; für Windows 98 und ME ist die Vorgängerversion Powerpoint Viewer 2003 für Powerpoint 97 bis 2003 verfügbar	2696
Power Shell	Mächtige Kommandozeile mit deutlich größerem Funktionsumfang als das alte cmd.exe	2695
Powertoys	Erweitert Windows XP an vielen Stellen, zum Beispiel bei der Datensynchronisierung, der Präsentation von Fotos oder dem Desktop; auch für ältere Windows-Versionen erhältlich	2694
Pro Photo Tools	Tool zum Geotagging von Bild-Dateien	2693
Producer	Erstellt Diashows aus Powerpoint-Dateien, die als Stream laufen können. Download erfordert vorherige Gültigkeitsprüfung des installierten Office-Pakets	2692
Promqry	Promqry und Promqry UI erkennen Netzwerk-Sniffer	269Z
Shellrunas	Starten Sie Programme als ein anderer Benutzer über einen praktischen Shell-Kontextmenüeintrag	269Y
Sicherung für persönliche Ordner	Outlook-Add-in, das automatisch Sicherungskopien von PST-Dateien anlegt; Download erfordert Gültigkeitsprüfung des Betriebssystems	269X
Steadystate	Sperrt Systemeinstellungen, sodass sie nicht von unautorisierten Usern geändert werden können	269W
SubIn ACL	Mit diesem Befehlszeilentool können Sie Sicherheitsinformationen zu Dateien, Registrierungsschlüsseln und Diensten abrufen. Es ermöglicht Ihnen zudem, diese Informationen zwischen Benutzern, zwischen lokalen oder globalen Gruppen und zwischen Domänen zu übertragen	269U
Sysinternals Suite	Sammlung mit allen wichtigen Sysinternals-Werkzeugen zur Problembehebung und Systemanalyse in Windows; enthält unter anderem Access Chk, Access Enum, Autoruns, BgInfo, Filemon, Process Explorer, Process Monitor, Regmon, Rootkit Revealer und Shareenum	269T
Time Zone	Zeigt die lokale Zeit für maximal fünf konfigurierbare Orte auf der Welt in der Taskbar an	269S
Tools zur Kontosperrung und -verwaltung	Tools zur Verwaltung von Benutzerkonten unter Windows	269R
Virtual Earth – 3DVIA	Programm zum Erstellen und Austauschen von 3D-Modellen für Microsoft Virtual Earth; Modelle können nur online gespeichert werden	269P
Virtual PC 2007	Virtualisierungslösung von Microsoft. Praktisch für Experimente mit alternativen Betriebssystemen oder zum sicheren Surfen	269N
Visual Studio Express Editions	Entwicklungsumgebung zum Programmieren. Verschiedene Versionen für verschiedene Programmiersprachen verfügbar	269M
Hintergundbilder von MSN Beta	Sammlung kostenloser Wallpapers inklusive Tool, das automatisch durch die installierten Wallpapers rotiert	269L
Windows Live (Version 2008)	Online-Dienste von Microsoft, zum Beispiel Office Live, Skydrive oder Live Messenger	269K
Word Viewer	Zeigt und druckt Word-Dateien	269J
XML Notepad	Editor mit erweiterten Funktionen zur Erstellungen von XML-Dateien	269H
XNA Game Studio Express	Erweiterung für Visual Studio Express mit Spezialfunktionen zur Spiele-Entwicklung. Programme können für Windows und Xbox 360 kompiliert werden	268G



GESCHWINDIGKEITSVORTEIL | Dank USB 3.0 fallen Übertragungsraten spürbar schneller aus.

USB 3.0 & WUSB

Von: Manuel Schulz

Zwei neue Standards wollen bestehende Übertragungsverfahren ablösen.

Der USB-2.0-Standard ist mittlerweile seit neun Jahren im Einsatz und somit technisch überholt. Doch obwohl Intel im vergangenen Jahr nach einigen Streitigkeiten die Spezifikationen für die Nachfolgeversion 3.0 veröffentlicht hat, sind entsprechende Produkte nach wie vor Mangelware.

USB 3.0 IST ÜBERFÄLLIG

Schuld an der Verzögerung dürfte ein seitens der USB Promoter Group (ein Konsortium, dem neben Intel auch AMD, Nvidia und andere namhafte Firmen angehören) das geänderte Vorgehen bei der Entwicklung sein: Während Intel bei der älteren beziehungsweise aktuellen Version noch die komplette Entwicklungsarbeit bezüglich der entsprechenden Controller geleistet und die Baupläne den einzelnen Herstellern überlassen hat, sind diese nun auf sich selbst gestellt. Dies führt dazu, dass jeder Hersteller, der den neuen Superspeed-Standard vermarkten möchte, zunächst ein erhöhtes Maß an Eigenleistung zu erbringen hat. Verständlich, dass dies die Serienreife neuer Produkte verzögert. Außer einigen Prototypen, wie beispielsweise einer Seagate-Festplatte der Freeagent-Serie, ist bislang noch kein USB-3.0-Produkt angekündigt worden. Dabei werden entsprechend ausgestattete Geräte wie Festplatten und USB-Sticks mit dem neuen Standard dringend gebraucht. Denn längst ist das veraltete Übertragungsverfahren mit theoretischen 480 MBit/s beziehungsweise 60 MByte/s zum Flaschenhals aktueller PCs geworden. In der Praxis schrumpft dieser Wert sogar auf mickrige 35 MByte pro Sekunde.

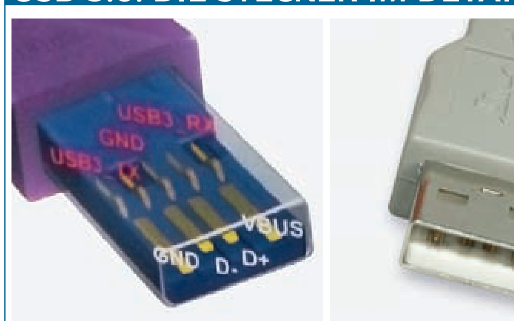
VORTEILE IM ÜBERBLICK

Der neue Standard hingegen könnte eine Übertragungsgeschwindigkeit von 5 GBit/s erzielen und damit die Burst-Geschwindigkeit des Festplatten-Caches mit 300 MByte/s voll auslasten. Ein 25 GB großer HD-Film wäre somit in 70 Sekunden statt wie bisher in knapp 14 Minuten übertragen. Ein weiterer Vorteil des neuen Übertragungsstandards: USB-3.0-Geräte könnten nun endlich das Stromsparen lernen. Bislang verhinderten dies sogenannte Polling-Abfragen. Dabei sendet der Host – also der PC – permanent Anfragen an die angeschlossenen Geräte, um deren Betriebsfähigkeit zu verifizieren. Diese Anfragen verhindern deren „Einschlafen“, also den Stand-by-Betrieb. USB 3.0 hingegen ermöglicht angeschlossenen Geräten den Wechsel in einen Schlafmodus mittels einiger Erweiterungen des Protokolls.

USB PER FUNK (WUSB)

Neben USB 3.0 ist WUSB (Wireless USB) eine andere, technisch hochinteressante Neuheit. Dieses Verfahren wird in der Fachwelt als zukünftiger Standard für kabellose Übertragungsverfahren gehandelt und soll damit die bisherigen Platzhirsche WLAN und Bluetooth ergänzen. Die Vorteile eines einheitlichen Standards liegen auf der Hand. Ähnlich wie USB im vergangenen Jahrhundert das Chaos bei älteren Anschlüssen beendete, könnte WUSB das Gleiche bei den aktuellen Schnittstellen gelingen. Dafür sollen Eigenschaften wie hohe Bandbreite und ein geringer Stromverbrauch sorgen. Die Übertragungsgeschwindigkeit hinkt allerdings noch etwas hinterher und entspricht mit 480 MBit/s der aktueller USB-2.0-Geräte, zumindest wenn man von einer Übertragungsstrecke von drei Metern ausgeht. Bei zehn Metern beträgt die Geschwindigkeit immerhin noch 110 MBit/s, also etwa das Doppelte des aktuellen WLAN-Standards 802.11g. Für die Übertragung ist ein Frequenzbereich von 3,1 bis 10,6 GHz nötig, welcher von der Bundesnetzagentur gemäß einer Entscheidung der Europäischen Komission am 16. Januar 2008 zur Verfügung gestellt wurde. Erste Adapter-Kits (siehe Bild links), mit denen sich USB-Geräte wie Drucker oder Festplatten per Funk mit dem PC koppeln lassen, sind bereits im Handel verfügbar. ❑

USB 3.0: DIE STECKER IM DETAIL





Links die schematische, rechts die reale Darstellung eines USB-Steckers vom Typ A. Die neuen, zusätzlichen Kontakte ermöglichen den Superspeed-Modus.

ERSTE WUSB-GERÄTE





Einige Hersteller wie Hama (links) oder Fujitsu Siemens (rechts) haben bereits WUSB-Dongles in ihr Produkt-Portfolio aufgenommen.

USB-TRANSFERGESCHWINDIGKEITEN IM ÜBERBLICK

	MP3-Lied 4 MB	USB-Stick 256 MB	USB-Stick 1 GB	SD-Film 6 GB	USB-Stick 16 GB	HD-Film 25 GB
USB 1.0	5,3 Sek.	6 Minuten	22 Minuten	2,2 Stunden	5,9 Stunden	9,3 Stunden
USB 2.0	0,1 Sek.	8,5 Sek.	33 Sek.	3,3 Minuten.	9 Minuten	14 Minuten
USB 3.0	0,01 Sek.	0,8 Sek.	3,3 Sek.	20 Sek.	53 Sek.	70 Sek.

USB 3.0 bietet gegenüber den älteren Standards immense Geschwindigkeitsvorteile. Vor allem bei größeren Datenmengen macht sich der Nachfolger bezahlt.

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







- Intel® Pentium® Prozessor T4200 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), LAN, WLAN, 2.0 Sound, 7in1 Cardreader, 3xUSB, Li-Ion Akku, 1.3 Megapixel Webcam

599.- €
oder Finanzkauf [2] ab 17,07€/mtl. Laufzeit: 42 Monate
Art-Nr. 7350
Inklusive Windows Vista® Home Premium **658.99**





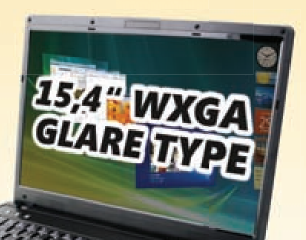





- Intel® Pentium® Prozessor T4200 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB Festplatte
- DVD-ROM/CD-RW Combo Laufwerk
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS

15,4" WXGA Non Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, WLAN, 2.0 Sound, 3in1 Cardreader, 4x USB 2.0, Li-Ion Akku, 56k Modem

459.- €
oder Finanzkauf [2] ab 17,43€/mtl. Laufzeit: 30 Monate
Art-Nr. 7253
Inklusive Windows Vista® Home Premium **518.99**







- AMD Turion™64 X2 RM-74 mit 2x 2.2 GHz Prozessor
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® HD3200
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Non Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, HDMI, SPDIF, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

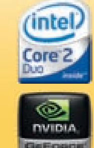
529.- €
oder Finanzkauf [2] ab 17,16€/mtl. Laufzeit: 36 Monate
Art-Nr. 7263
Inklusive Windows Vista® Home Premium **588.99**



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 3x USB 2.0, 56k Modem, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

599.- €
oder Finanzkauf [2] ab 17,07€/mtl. Laufzeit: 42 Monate
Art-Nr. 7361
Inklusive Windows Vista® Home Premium **658.99**





- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

779.- €
oder Finanzkauf [2] ab 16,70€/mtl. Laufzeit: 60 Monate
Art-Nr. 7365
Inklusive Windows Vista® Home Premium **838.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 HD Audio, DVI, 3x USB 2.0, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1099.- € oder Finanzkauf 2) ab 20,57€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7315
Inklusive Windows Vista® Business 1198.99

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium



15,4" WSXGA+ Non Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 4x USB 2.0, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1299.- € oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7318
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9600 mit 2x 2.66 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 7.1 HD Audio, HDMI, DVI, E-SATA, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, 1.3 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1399.- € oder Finanzkauf 2) ab 26,19€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7305
Inklusive Windows Vista® Business 1498.99

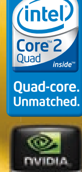
- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk



17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 7.1 HD Audio, HDMI, DVI, E-SATA, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1699.- € oder Finanzkauf 2) ab 31,81€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7319
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1818.99

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 mit 4x 2.0 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX
- DVD-Brenner SATA Laufwerk



17" WUXGA Non Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 3x USB 2.0, 7in1 Cardreader, Mini IEEE1394a, HDMI, DVI, E-SATA, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 8 Zellen Li-Ion Akku

1899.- € oder Finanzkauf 2) ab 35,55€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7322
Inklusive Windows Vista® Ultimate 2018.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



Intel® Core™2 Duo E7400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7400 (2x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € — oder Finanzkauf[2] ab 16,19€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7387

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99



AMD Athlon™ 64 6000+X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 6000+ X2 Prozessor
- Prozessorkühler: Original AMD zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: nForce 430 Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Depo Ego
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Front USB



Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99



Intel® Core™2 Quad Q8200

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

559.- € — oder Finanzkauf[2] ab 18,14€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7393

Inklusive Windows Vista® Home Premium 638.99



Intel® Core™2 Quad Q8200

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16, 4xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Head USB

699.- € — oder Finanzkauf[2] ab 16,26€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7395

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99



AMD Phenom™II X4 940

- Prozessor: AMD Phenom ™ II X4 940 (4x 3.0GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: Gigabyte GA-MA74GM-S2 AMD 740G Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner Lightscribe
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

799.- € — oder Finanzkauf[2] ab 17,13€/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7396

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

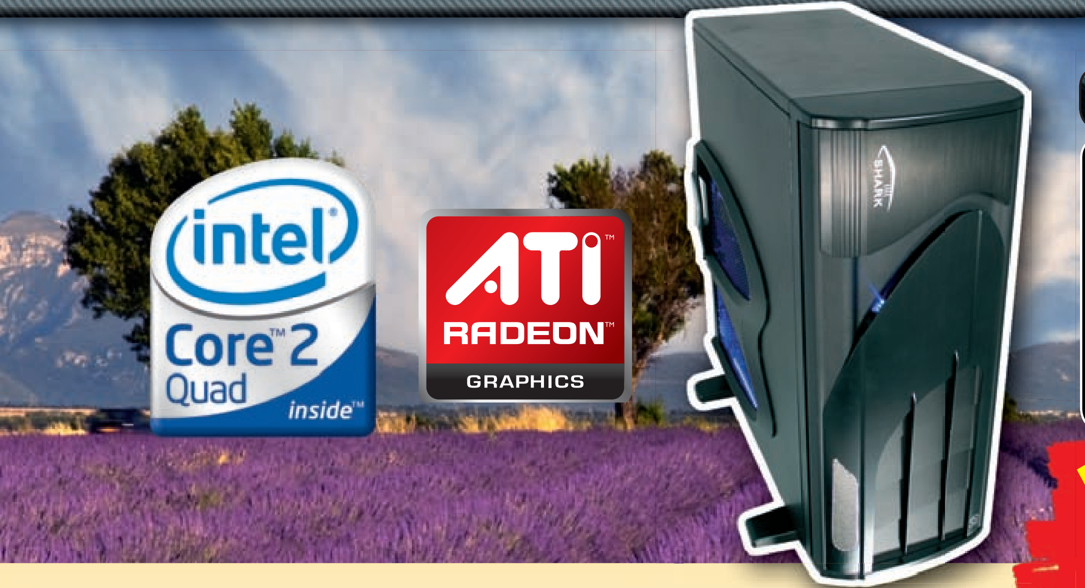
0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!





Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: Gigabyte GA-EP43-S3L, Intel® P43 Express Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (BeQuiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16, 4xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

1299.- €

oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7222

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1418.99**



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

849.- €

oder Finanzkauf 2) ab 16,94€/mtl. Laufzeit: 66 Monate

Art-Nr. 7221

Inklusive Windows Vista® Home Premium **928.99**



Intel® Core™2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Akasa High-End Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (BeQuiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1299.- €

oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7223

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1418.99**



Intel® Core™i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 1x Gigabit LAN, 8xSATA/Raid, Head USB

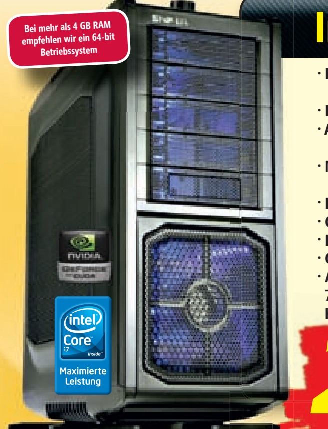


€

oder Finanzkauf 2) ab 27,13€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7399

Inklusive Windows Vista® Ultimate **1568.99**



Intel® Core™i7-940

- Prozessor: Intel® Core™ i7-940 Prozessor (4x 2.93 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe V2, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, E-SATA, Head USB

2299.- €

oder Finanzkauf 2) ab 43,04€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7370

Inklusive Windows Vista® Ultimate **2418.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:



www.one.de



PRÄZISE UND HANDLICH | Eine Kabelmaus ist nur dann spieletauglich, wenn sie optimal in der Hand liegt und verzögerungsfrei reagiert.

WAS IST

- **MAKRO**
  Mit einem Makro können Tastenabfolgen über einen Speicher in der Maus oder per Zusatzsoftware aufgenommen werden, die sich anschließend durch einen einfachen Tastendruck abrufen lassen.
- **ABTASTHÖHE**
  Bei einer geringen Abtasthöhe unterbricht der Maus-Sensor beim Anheben sehr früh die Untergrundabtastung.
- **DPI**
  „Dots per Inch" gibt an, wie viele Details pro Zoll der Sensor der Maus erkennt.

Neue Mäuse für Spieler

Von: Manuel Schulz

Welcher Kabelnager kombiniert gute Leistungswerte mit einer Ergonomie auf neuestem technischen Stand? Wir machen den Test.

Mäuse der neuesten Generation warten mit etlichen interessanten Gimmicks auf. Mal steht eine eindrucksvolle Optik wie bei der WoW Maus von Steelseries, mal eher die herausragende Technik wie beim Erstlingswerk von Gigabyte im Vordergrund. Wir haben zehn aktuelle Nager jeder Preisklasse ins Testlabor geholt und sie einer genauen Begutachtung unterzogen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, was Sie wirklich von den Marketing-Versprechen zu halten haben.

DREINGABEN

Viele der neuen Mäuse warten mit zusätzlichen Gewichten auf. Insbesondere wenn Sie jahrelang mit einem bestimmten Modell gearbeitet und gespielt haben, werden Sie sich an Gewicht und Gleitverhalten dieser Maus gewöhnt haben. Eine Umstellung ist hier meist schwierig und kann unter Umständen in der ersten Zeit sogar zu Verspannungen und Sehnenscheidenentzündungen führen. Daher ist die Anpassbarkeit mithilfe von fein justierbaren Gewichten ein recht brauchbares Extra. Zwar weniger wichtig, aber durchaus hilfreich kann die Möglichkeit sein, per Tastendruck vorher einprogrammierte Makros abzurufen. So können Sie beispielsweise häufig benutzte Befehlsketten mit einem einzelnen Mausklick starten. Dafür ist jedoch zunächst die Installation einer herstellereigenen Software erforderlich, da Windows die Makrofunktionen bei Mäusen von Haus aus nicht unterstützt.

DARAUF KOMMT'S AN

Wesentlich wichtiger als vollmundig angepriesene Marketing-Extras sind jedoch die tatsächlichen Leistungswerte und ergonomischen Eigenschaften der Geräte. Denn was nützen Ihnen als Spieler etliche Sondertasten und Makrofunktionen, wenn die Maus nicht gut in der Hand liegt und nur eingeschränkt reagiert? Daher sollten Sie auch verstärkten Wert auf die Leistungsdaten Ihres Eingabegerätes legen. Alle von uns getesteten Modelle bieten beispielsweise eine individuell anpassbare Dpi-Auflösung, mit der Sie die Sensor-Auflösung an Ihre persönlichen Vorlieben anpassen können. Dabei sind jedoch mehr als 3.000 Dpi in den meisten Fällen unnötig, höchstens absolute Profispieler sind in der Lage, von Abtastraten jenseits dieser Grenze Gebrauch zu machen.

Achten Sie daher lieber auf eine vernünftige Ergonomie. Die Maus sollte sich der natürlichen Form Ihrer Hand anpassen und nach Möglichkeit mit einer rutschfesten Gummierung versehen sein. Außerdem sollten Sie sämtliche Tasten mit leichtem Druck bedienen können, ohne dass Ihre Finger lange Wege zurücklegen müssen. Nur so können Sie auf längere Sicht entspannt arbeiten und in ausgiebigen Gefechten die Oberhand behalten. Ebenfalls wichtig

ist die Kompatibilität der Maus mit verschiedenen Untergrundarten beziehungsweise Mauspads. Wir haben daher das Reaktionsverhalten aller Mäuse zwecks größerer Praxisorientierung auf einem High-End-Mauspad (Nova Killer 2), einem simplen No-Name-Pad sowie der blanken Tischoberfläche beobachtet. Dabei kamen sämtliche Kandidaten unseres Testfeldes spielend mit jedem Untergrund zurecht.

GIGABYTE M8000

Der taiwanische Hersteller, bislang vor allem für Hauptplatinen bekannt, schickt mit der M8000 seine erste Maus ins Rennen. Die auf den ersten Blick eher schlichte Optik der Maus trügt: Im Inneren schlummert mit einem 4.000-Dpi-Sensor anspruchsvolle Top-Technik, die sich vor allem bei den Leistungswerten bemerkbar macht. Sowohl bei der Präzision als auch beim Latenzverhalten (Latenz = Verzögerung) konnte uns die Gigabyte-Maus vollends überzeugen. Sehr gut sind auch die Gleiteigenschaften sowie die üppige Ausstattung des Nagers. Neben einem Profilspeicher und Gewichten befinden sich auch Ersatzfüße im Karton. Dank vieler Extras und außerordentlich guter Leistungswerte ist Gigabytes Kabelmaus auf jeden Fall eine Empfehlung wert und erhält daher den Top-Produkt-Award. Lediglich Altmeister Logitech kann das taiwanische Erstlingswerk in seine Schranken verweisen.

MIONIX SAIPH 3200

Diese Spielermaus verfügt über insgesamt sieben Tasten, von denen vier frei belegbar sind. Dass die Produktentwickler des schwedischen Herstellers überwiegend aus dem Profi-Gaming-Bereich kommen, merkt man dem Gerät auf den ersten Blick an: Sowohl die gute Ergonomie als auch die hervorragenden Leistungswerte machen die Saiph 3200 zu einem exzellenten Eingabegerät für Hardcore-Spieler. Optische Spielereien wie das je nach gewählter Dpi-Stufe in einer anderen Farbe leuchtende Scrollrad runden das gute Gesamtbild ab. Leichte Schwächen offenbart die Maus höchstens bei kleinen Details, beispielsweise dem bereits erwähnten Mausrad, dessen Rasterung für unseren Geschmack eine Spur zu schwammig ausfällt. Insgesamt empfiehlt sich die Saiph 3200 für alle Spielertypen, ist mit einem Preis von rund 45 Euro allerdings nicht unbedingt ein Schnäppchen.

TRUST ELITE GM-4800

Die vor allem für Spieler konzipierte Maus zeichnet sich durch gute Leistungsdaten aus. Insbesondere die hervorragenden Druckpunkte der Haupttasten und die exzellente Spieletauglichkeit gefallen uns gut. Während wir beim Vorgängermodell noch die Trägheit des Scrollrades bemängelten, wurde dieser Kritikpunkt bei der uns vorliegenden, verbesserten Variante vollständig beseitigt. Auch andere Mängel wie das Verspringen des Mauszeigers bei sehr schnellen Bewegungen gehören aufgrund entsprechender Modifikationen der Vergangenheit an. Gut sind darüber hinaus Werte wie Ergonomie und Verarbeitung. Alles in allem bietet die Elite GM-4800 eine überzeugende Leistung und auch der Preis ist angesichts der gebotenen Eigenschaften angemessen.

REVOLTEC FIGHTMOUSE PRO CARBON

Revoltec spendiert seiner Spielermaus eine Optik im aufwendigen Karbondesign, das zwar schick aussieht, in puncto Griffigkeit aber hinter einer schlichten Gummierung zurückfällt. Letztere ist allerdings an den Seitenbereichen vorhanden, was im Zusammenspiel mit der guten Ergonomie der Maus stundenlanges Spielvergnügen ohne Ermüdungserscheinungen garantiert. Zudem ist eine Belegung der leichtgängigen Sondertasten mit diversen selbst erstellten Makros möglich. Neben der guten Präzision machen sich auch die hervorragenden Gleiteigenschaften der Maus positiv bemerkbar. Leider kann der interne Sensor bei hohen Geschwindigkeiten nicht ganz mithalten, was in Extremsituationen zum Verspringen des Mauszeigers führt. In realen Spielsituationen dürfte dieser Umstand allerdings nur sehr selten ins Gewicht fallen. Fazit: Mit der Fightmouse Pro wirft Revoltec eine Spielermaus der gehobenen Mittelklasse ins Rennen und bietet dabei ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

GENIUS NETSCROLL G500

Als einzige Maus im Test kommt die Netscroll G500 ohne Sondertasten aus. Die Eignung des Geräts für Links- und Rechtshänder ist zwar lobenswert, geht aber leider etwas zulasten der Ergonomie.

MÄUSE OHNE KABEL



INFORMATIONSFREUDIG | Die Microsoft X8 weist an der Seite eine Anzeige auf, die Sie nicht nur über den Akku-Ladestand, sondern auch über die gewählte Dpi-Einstellung informiert.

Das Duell der kabellosen High-End-Mäuse

Ursprünglich hatten wir für diesen Test auch einen Direktvergleich der beiden aktuellen Flaggschiffe von Razer und Microsoft geplant. Während wir die X8 des Redmonder Hard- und Softwaregiganten bereits ausgiebig testen durften, erreichte diesen Monat mit dem Vorserienexemplar der Razer Mamba eine weitere heiß erwartete Zockermaus die Redaktion. Leider gab es jedoch noch keine finalen Treiber, sodass wir uns entschlossen haben, auf das Duell der kabellosen Topmodelle zu verzichten.



BLAU UND SCHICK | Die Razer Mamba hat ein markantes Aussehen.

PERFEKTER SEITENHALT



Ähnlich wie hier sollte eine Maus zumindest an den Seiten mit einer Gummierung versehen sein. Dies ermöglicht auch in schnellen Gefechten festen Halt.

SCROLLRAD-RASTERUNG DEAKTIVIEREN



Manche Mäuse haben an der Unterseite einen Knopf, um den Widerstand des Rades auszuschalten. Ein solcher fand sich in unserem Test nur bei Logitech.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Logitech G9x



Die Nachfolgerin der G9 orientiert sich erfolgreich an alten Tugenden.



ERNEUT EMPFEHLENSWERT | Die Logitech G9x ist ein würdiger Nachfolger des fast namensgleichen Modells, der G9.

Nicht nur in Sachen Leistung und Eigenschaften erreicht Logitechs neues Flaggschiff die Bestnote unseres Testfeldes. Auch in puncto Ausstattung haben die Schweizer wie gewohnt die Nase vorn. So lässt sich beispielsweise die Rasterung des Scrollrades durch Tastendruck deaktivieren oder die Farbe der Dpi-Anzeige individuell anpassen. Zudem legt Logitech der Maus zwei auswechselbare Oberschalen bei, sodass Sie je nach persönlichem Geschmack die Wahl zwischen schwarzer und anthrazitfarbener Oberfläche haben. Zwecks optimaler Griffigkeit sind beide außerdem mit einer kompletten Gummierung versehen. Die Ergonomie kommt somit auch nicht zu kurz. Insbesondere die Haupt- und Zusatztasten verfügen über einen exzellenten Druckpunkt und sind optimal erreichbar. Allerdings könnte sich der Korpus noch einen Tick besser an die natürliche Form der Hand anpassen.

Fazit: Dass eine solche Ausstattung ihren Preis hat, ist klar. Rund 90 Euro müssen Sie für die G9x berappen. Dafür erhalten Sie allerdings auch ein High-End-Eingabegerät, das kaum Schwachpunkte aufweist und sich für jeden Spielertyp bestens eignet. (mas)

Preis: € 90,- ■ Preis-Leistung: Befriedigend ■ **Gesamtnote: 1,49**

Speziell in Anbetracht einer fehlenden Gummierung und dem nur befriedigenden Latenzverhalten disqualifiziert sich die Maus damit für lange Spiele-Sitzungen. Ohne die Bestückung mit zusätzlichen Gewichten ist die Netscroll G500 mit 70 Gramm die leichteste Maus des Testfeldes und aufgrund ihrer relativ geringen Größe auch gut für Kinderhände geeignet. Eine Besonderheit hat sich Genius für die Zusatzgewichte einfallen lassen: Statt selbige mit in den Karton zu legen, können Sie den Deckel der Handballenablage öffnen und das Innere der Maus mit Münzen bestücken. So wird die Maus zum Sparschwein. Die Netscroll G500 eignet sich zwar nur bedingt für Gelegenheitsspieler, mit einem unschlagbar günstigen Kaufpreis von rund 15 Euro taugt sie aber auf jeden Falls als Zweitmaus für den PC oder das Notebook.

STEELSERIES WOW MAUS

Die Oberfläche der WoW Maus im gebürsteten Edelstahl-Design ist bereits ein optischer Leckerbissen und wird durch die stimmungsvolle, individuell anpassbare Beleuchtung noch weiter aufgewertet. Leider ist die exzellente Optik auch das einzige schlagende Verkaufsargument, denn die übrigen Werte der Maus vermochten uns im Test nicht so recht zu überzeugen. Zwar bietet sie wie bisher noch keine Maus insgesamt 15 (größtenteils frei belegbare) Tasten, doch sowohl die Anordnung derselben als auch die Gesamt-Ergonomie der Maus lassen noch Raum für Optimierungen. Besonders gravierend und entscheidend für die finale Note sind allerdings die nicht mehr guten Werte in den wichtigen Disziplinen Präzision und Latenz. Diese sind speziell für MMORPG-Spieler zwar weniger von Bedeutung, disqualifizieren das Gerät allerdings für schnelle Shooter. Die Software hat uns dagegen außerordentlich beeindruckt: Hier können Sie nicht nur die Farbe der Beleuchtung frei anpassen, sondern auch Intensität und Intervall des pulsierenden Leuchteffekts ändern. Summa summarum ein ultracooler Fantasy-Nager für betuchte Spieler, die es eher gemächlich angehen lassen, aber nichts für Shooter-Fans.

HAMA PENALIZER PRO II

In puncto Technik ist es um die Penalizer Pro II von Hama ähnlich wie um die WoW Maus bestellt. Hier gehen allerdings leicht bessere Werte in puncto Präzision mit einer recht anspruchslosen Optik einher. Dabei fällt insbesondere das Mausrad negativ

MÄUSE

Produkt	G9x	M8000	Saiph 3200	Elite GM-4800	Fightmouse Pro
	PC Games TOP-PRODUKT 1,49 05/2009	PC Games TOP-PRODUKT 1,59 05/2009			
Hersteller	Logitech	Gigabyte	Mionix	Trust	Revoltec
Webseite	www.logitech.de	www.gigabyte.de	www.mionix.net	www.trust.com	www.revoltec.net
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 90,-/befriedigend	Ca. € 50,-/gut	Ca. € 45,-/gut	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 30,-/sehr gut
Bauart/Anschluss	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Mid-, Highsense
Ausstattung:	**1,67**	**1,94**	**2,21**	**2,07**	**1,94**
Abtastung	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser
Anzahl Tasten	9 Tasten	7 Tasten	7 Tasten	9 Tasten	9 Tasten
Max. Auflösung	5.000 Dpi	4.000 Dpi	3.200 Dpi	3.200 Dpi	3.200 Dpi
Kabellänge	192 cm	182 cm	188 cm	182 cm	180 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher, wechselbare Oberschalen	Dpi-Umschaltung, Makros, Ersatzfüße, Profilspeicher, Gewichte	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher	Dpi-Umschaltung, Gewichte	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher
Eigenschaften:	**1,58**	**2,13**	**2,03**	**2,23**	**2,53**
Geeignet für	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht (ohne Zusatz)	114 Gramm	106 Gramm	111 Gramm	106 Gramm	98 Gramm
Ergonomie	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Druckpunkte (Haupttasten)	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Druckpunkte (Sondertasten)	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Verarbeitung	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Software	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Leistung:	**1,40**	**1,30**	**1,50**	**2,00**	**2,00**
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Gleiteigenschaften	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
FAZIT	Wertung: **1,49** + Präzision + Ausstattung + Keine Latenz	Wertung: **1,59** + Präzision + Keine Latenz + Ausstattung	Wertung: **1,75** + Präzision + Ausstattung + Griffigkeit	Wertung: **2,06** + Verarbeitung + Druckpunkte + Keine Latenz	Wertung: **2,09** + Griffigkeit + Ausstattung − Nicht verzögerungsfrei

auf, da es noch die Fabrikationsgrate aufweist. Die Haupttasten und die Handballenablage sind mit einer leichten Gummierung überzogen, während der Rest des Korpus aus schlichtem, schwarzem Plastik besteht. In Sachen Rutschfestigkeit – insbesondere bei längerer Benutzung – bleibt das Hama-Modell damit hinter vielen seiner Mitbewerber zurück. Die Gleiteigenschaften der Maus fallen im Gegenzug sehr gut aus. Auf unseren verschiedenen Test-Untergründen vermochte die preisgünstige Maus zu überzeugen. Obwohl die Penalizer Pro II äußerlich keinen besonders hochwertigen Eindruck macht, hält sie aufgrund des niedrigen Preises problemlos als Maus für Gelegenheitsspieler her.

CONCEPTRONIC PHOENIXX

Warum die Marketing-Strategen von Conceptronic für die Namensgebung ihres Produkts den mythischen Flammenvogel ausgewählt haben, bleibt wohl ihr Geheimnis. Zumindest im Bereich der Optik lässt die Maus kaum Gemeinsamkeiten mit dem Namensvetter aus der Mythologie erkennen. Die Ausstattung gestaltet sich eher übersichtlich: Lediglich Schalter zum Umstellen der Sensor-Empfindlichkeit können wir bei der Sonderausstattung vermerken. Eine Treiber-CD und die damit verbundene Möglichkeit, Tasten per Software frei zu belegen, fehlt. Wesentlich besser sieht es bei den wichtigen Rubriken Eigenschaften und Leistung aus. Hier platziert sich die Phoenixx im vorderen Mittelfeld und schwächelt lediglich etwas bei der Latenz. Fazit: Für rund 15 Euro geht das Preis-Leistungs-Verhältnis der Conceptronic-Maus in Ordnung. Auf Komfortfunktionen und Sonderausstattung müssen Sie bei diesem Modell jedoch weitgehend verzichten. Wenn Sie allerdings ein Eingabegerät für die alltägliche Windows-Bedienung ohne viel Schnickschnack und fernab von schnellem Gameplay erwerben möchten, ist die Phoenixx eine gute Wahl. ❑

FAZIT: KABELMÄUSE

Eine bessere Ausstattung und Leistung als die G9x von Logitech bietet keine andere Maus unseres Testfeldes. Wenn Sie ein paar Abstriche beim Komfort machen, erhalten Sie mit der Gigabyte M8000 allerdings eine voll spieletaugliche Maus für gerade mal etwas mehr als den halben Preis. Ebenfalls gute Leistungen erbringt unser Spar-Tipp von FSC.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

FSC GL5600



Dank guter Ausstattung und Leistungsdaten avanciert der FSC-Nager zum Spartipp.



PREIS-LEISTUNGS-TIPP | Die GL5600 von FSC bietet eine gute Leistung für den kleinen Geldbeutel.

Wie viele andere Testkandidaten verfügt die Gamer Mouse GL5600 über eine optionale Bestückung mit Gewichten. Die Feinabstufung ist mit drei 10-Gramm-Blöcken allerdings nicht ganz so gut differenzierbar wie bei der Konkurrenz von Mionix und Logitech. Die glatte Oberfläche des Nagers stört auf Dauer und dürfte bei längeren Gefechten für rutschige Finger sorgen.

Bei den Leistungsdaten erlaubt sich die Maus allerdings keine Schnitzer. Die Dpi-Auflösung ist zwischen 400 und 2.000 einstellbar und empfiehlt sich damit auch für High-Sense-Spieler, die eine sehr hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Als einer der wenigen Kandidaten unterstützt das Rad der GL5600 vertikales Scrolling. Nicht ganz so gut gelungen sind die Sondertasten an der linken Seite. Insbesondere der mittlere Knopf vermittelt kein eindeutiges Feedback.

Fazit: Zwar ist der Nager von Fujitsu Siemens Computers etwas verbesserungswürdig in den Eigenschaften, weiß aber bei den Leistungsdaten zu überzeugen. Für rund 25 Euro erhalten Sie mit der GL5600 eine Maus, die sowohl beim Spielen als auch beim Arbeiten eine gute Figur macht. (mas)

Preis: ca. € 25,- ■ Preis-Leistung: Sehr gut ■ **Gesamtnote: 2,14**

MÄUSE

Produkt	Gamer Mouse GL5600	Netscroll G500 Laser	WoW Maus	Penalizer Pro II	Phoenixx
Hersteller	FSC	Genius	Steelseries	Hama	Conceptronic
Webseite	www.fujitsu-siemens.de	www.genius-europe.com	www.steelseries.com	www.hama.de	www.conceptronic.net
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 25,-/sehr gut	Ca. € 15,-/sehr gut	Ca. € 90,-/befriedigend	Ca. € 20,-/gut	Ca. € 15,-/sehr gut
Bauart/Anschluss	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB	Kabelmaus, USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Mid-, Highsense	Low-, Midsense	Low-, Midsense
Ausstattung:	**2,22**	**2,87**	**2,49**	**2,79**	**2,81**
Abtastung	Laser	Laser	Laser	Laser	Laser
Anzahl Tasten	7 Tasten	3 Tasten	15 Tasten	5 Tasten	7 Tasten
Max. Auflösung	2.000 Dpi	2.000 Dpi	3.200 Dpi	2.400 Dpi	2.400 Dpi
Kabellänge	176 cm	198 cm	185 cm	200 cm	148 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte	Dpi-Umschaltung, Gewichtsfach	Dpi-Umschaltung, Makros, Modding-Beleuchtung	Dpi-Umschaltung	Dpi-Umschaltung
Eigenschaften:	**2,49**	**2,43**	**2,38**	**2,28**	**2,28**
Geeignet für	Rechtshänder	Rechts-, Linkshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	98 Gramm	70 Gramm	118 Gramm	126 Gramm	92 Gramm
Ergonomie	Gut	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend
Druckpunkte (Haupttasten)	Gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Druckpunkte (Sondertasten)	Gut	Nicht vorhanden	Gut	Gut	Befriedigend
Verarbeitung	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Software	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Nicht vorhanden	Ausreichend
Leistung:	**2,00**	**2,10**	**2,40**	**2,40**	**2,40**
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Präzision	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend
Gleiteigenschaften	Gut	Gut	Gut	Sehr gut	Gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Gut	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend
FAZIT	Wertung: **2,14** + Preis-Leistung + Ausstattung − Keine Gummierung	Wertung: **2,32** + Linkshändergeeignet − Verarbeitung − Nicht verzögerungsfrei	Wertung: **2,41** + Viele Extratasten + Beleuchtung/Modding − Nicht verzögerungsfrei	Wertung: **2,45** + Preis − Verarbeitung − Keine Software	Wertung: **2,46** + Preis − Druckpunkte − Kabellänge

Von: Frank Stöwer

Egal ob Flugsim oder Flugkampf-Action, wer über den Pixelwolken schwebt, sollte seinen Jet mit einem Joystick steuern.



KNÜPPEL-KOMPATIBEL | Obwohl **Tom Clancy's H.A.W.X.** mehr auf Action als auf Realismus setzt, ist ein Joystick das ideale Eingabegerät für das Luftkampfspiel.

WAS IST

- **FORCE FEEDBACK** Der Begriff bezeichnet eine in Eingabegeräten für Computerspiele eingesetzte haptische Rückmeldung von Kraft an den Spieler.
- **COOLIE-HAT** Acht-Wege-Steuerkreuz am Griff des Joysticks für die Rundumsicht

Virtuelle Flugstunde

In den vergangenen Jahren hat der Joystick als Eingabegerät stark an Bedeutung verloren. Das liegt daran, dass mit Ausnahme von etablierten Flugsimulationen wie dem **Flight Simulator X** (**FSX**), **X-Plane** oder **Flightgear** sowie der Steuerung von Helis und Jets im Mehrspieler-Shooter **Battlefield 2** kaum noch Titel erscheinen, für die sich ein Steuerknüppel als ideales Steuergerät anbietet.

Mit dem am 13. März erschienenen Spiel **Tom Clancy's H.A.W.X.** veröffentlichte Ubisoft aber eine sehr actionlastige Simulation, die nicht nur Gamepad sowie Maus und Tastatur unterstützt, sondern sich auch bestens für den Flugbetrieb mit einem Joystick eignet. Doch welches Modell sollen Hobbypiloten wählen, wenn der Spaß im Vordergrund steht? Welche Wichtigkeit haben Ausstattungsmerkmale wie mindestens fünf Achsen, ein Schubregler, Vibrationsfunktion oder Force Feedback? Wir führten Probeflüge mit insgesamt sechs Vertretern der Einsteiger- und Mittelklasse durch und überprüften zusätzlich ihre Leistungsfähigkeit bei einer „echten" Simulation, dem **FSX**.

THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS X

Auf eine Force-Feedback-/Vibrationsfunktion muss der Käufer des massiven T.Flight Hotas X (1.572 Gramm) verzichten. Dafür bietet das auch an der PS3 einsetzbare Gerät andere nützliche Extras: Die Schubeinheit mit dem sehr gut dosierbaren und handgerecht geformten Regler kann von der Steuereinheit getrennt und der Widerstand des ergonomischen Joysticks justiert werden. Letzteres sorgt dafür, dass der Stick sowohl bei einem actionorientierten Titel wie **H.A.W.X.** als auch einem Flugsimulator wie dem **FSX** optimal reagiert. Ebenfalls positiv: Unter Windows XP sind keine Treiber nötig und alle Knöpfe und Achsen sind für die gängigsten Flugspiele programmiert.

LOGITECH FORCE 3D PRO

Statt einer simplen Vibrationsfunktion wie beim Gembird- und Hama-Modell bietet der Force 3D Pro echtes Force Feedback. Allerdings hat Logitech die Stromversorgung nicht in dem etwas zum Kippen neigenden Gehäuse untergebracht, daher muss das Netzteil extern angeschlossen werden. Der Widerstand des Steuerknüppels ist stellenweise zu gering, daher reagiert er etwas träge. Dafür besitzen die mit Mikroschaltern ausgestatteten Tasten sowie der Trigger einen sehr guten Druckpunkt.

SAITEK CYBORG X

Modifikation und Ergonomie werden hier großgeschrieben. Zum einen können Sie die beiden Standbeine des Cyborg X aus- und wieder einklappen. Zum anderen lassen sich die Grifflänge anpassen und der Neigungswinkel des Kopfes sowie des Griffs für eine optimale Ergonomie verstellen. Dazu kommt ein Scrollrad für die Trimmung sowie die Möglichkeit, den Schubregler zu teilen und einzeln zu bedienen. Dafür verzichtet Saitek auf eine Force-Feedback- oder Vibrationsfunktion. Ansonsten liefert das Gerät keinen Grund zur Beanstandung und eignet sich sehr gut für einen Arcade-Flieger wie **Tom Clancy's H.A.W.X.**

GEMBIRD JOYSTICK JSK-421

Der preiswerte Gembird-Joystick besitzt zwar nur eine Vibrationsfunktion. Deren Stärke lässt sich allerdings genauso wie die Empfindlichkeit bei der Reaktion des Steuerknüppels in der umfangreichen Software einstellen. Beim Test mit der **H.A.W.X.**-Review-Version funktionierte die Vibration allerdings nicht. Vier Saugnäpfe auf der Unterseite sorgen dafür, dass der JSK-421 auch bei wildesten Flugeinlagen nicht verrutscht. Während der Spieler mit den etwas zu langen Achsenwegen schnell klarkommt, ist eine optimale Dosierung des Schubs nicht möglich. Das liegt daran, dass Gembird hier – anders als die Konkurrenz – auf einen Schiebe- und nicht auf einen Kippregler setzt.

SAITEK AVIATOR

Saiteks Steuerknüppel ist an der PS3 und am PC einsetzbar und wird dort ohne Installation der Software erkannt. Da der Stick sehr leicht ist, verrutscht oder kippt er vor allem bei hektischen Richtungswechseln im **H.A.W.X.**-Luftkampf. Von den 13 programmierbaren Tasten sind vier in Form eines Mini-Sticks in der Mitte der Gehäusefront angebracht; das erschwert eine sinnvolle Belegung. Außerdem besitzen der Schutzmechanismus für die Sekundärwaffe und der Trigger zu viel Spiel, das wirkt billig. Der sensibel dosier-

EIGNUNG FÜR DEN FLIGHT SIMULATOR X: PERSÖNLICHE MEINUNG EINES ZWEITEN TESTERS



Christian Gögelein
- Spielt FSX
- Fliegt gerne Jets und legt großen Wert auf exakten Schubregler
- Mag leichtgängige Sticks

Gembird JSK-421	Saitek Cyborg X	Hama PC Joystick „Outlandish“
Etwas schwergängiger Stick, die Schubregelung ist zudem fummelig. Zunächst erscheinen die Achsenwege ungewohnt lang, man gewöhnt sich aber schnell ein und findet Gefallen daran. Der Joystick wird sofort erkannt, alle Tasten sind sinnvoll vorbelegt.	Hervorragend anpassbar, allerdings wirkt der Griff etwas wackelig. Die Standfestigkeit ist dennoch sehr gut, Schubregelung und Höhen- respektive Seitenruder sind äußerst präzise dosierbar. Nette Idee: Die Trimmung erfolgt per Rad und nicht mit einem Tastenpaar.	Der Hama-Stick erinnert ein wenig an das Logitech-Modell, kommt beim **Flight Simulator X** aber nicht an die Präzision des Vorbilds heran – dazu sind die Widerstände von Knüppel und Schubregler zu hoch. Die Vibrationsfunktion blieb beim **FSX** stumm.
Logitech Force 3D Pro	**Saitek Aviator**	**Thrustmaster T.Flight Hotas X**
Benötigt ein eigenes Netzteil und die Force-Feedback-Effekte sind zumindest gewöhnungsbedürftig. Die Schubregelung könnte einen längeren Weg vertragen, ansonsten ein hochwertiger, gut verarbeiteter Joystick, der gut für den **Flight Simulator X** geeignet ist.	Für den **FSX** taugt der Aviator nur bedingt. Die Tasten 5 bis 8 sind in einem Knopf untergebracht, der Stick rutscht bei Kurvenflügen und neigt zum Kippen. Der Widerstand des Knüppels ist hoch, das strengt auf Dauer an. Die Schubregelung ist sehr gut.	Im Test der beste Joystick für den **FSX**. Die Hände liegen gut auf dem Stick, der Schubregler ist wuchtig und arbeitet präzise. Die Tasten für die Trimmung könnten allerdings günstiger angebracht sein. Pfiffig: Der Widerstand des Knüppels ist anpassbar.

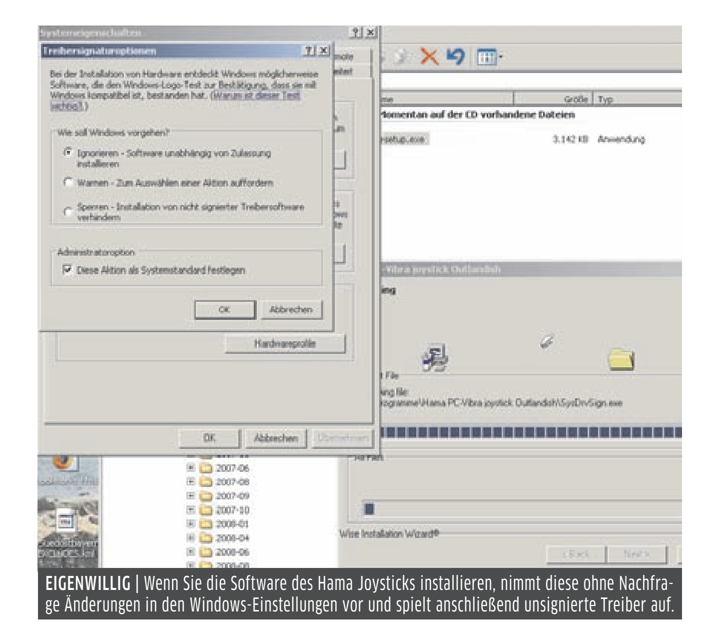
bare Schubregler befindet sich direkt hinter dem Steuerknüppel und lässt sich so nur umständlich erreichen. Dafür kann er wie beim Cyborg X geteilt werden.

HAMA PC JOYSTICK „OUTLANDISH“

Äußerlich betrachtet ist der kostengünstigste Vertreter im Testfeld eine Mischung aus dem (nicht getesteten) Saitek Cyborg Evo (Korpus) und dem JSK-421 von Gembird (Griff). Allerdings kann der „Outlandish“ seinen Vorbildern das Wasser nicht reichen. Der Schub lässt sich nicht präzise genug dosieren. Die Druckpunkte der im Gehäuse eingelassenen Tasten sind schwammig und um den Coolie-Hat und die umliegenden Knöpfe zu betätigen, bedarf es viel Kraft. Wenn dann die Software bei der Installation wie von Geisterhand noch Windows-Einstellungen ändert, um anschließend unsignierte Treiber zu installieren, und die Vibrationsfunktion im Einstellmenü sowie bei **H.A.W.X.** nicht arbeitet, bedeutet das Wertungsabzüge. ❑

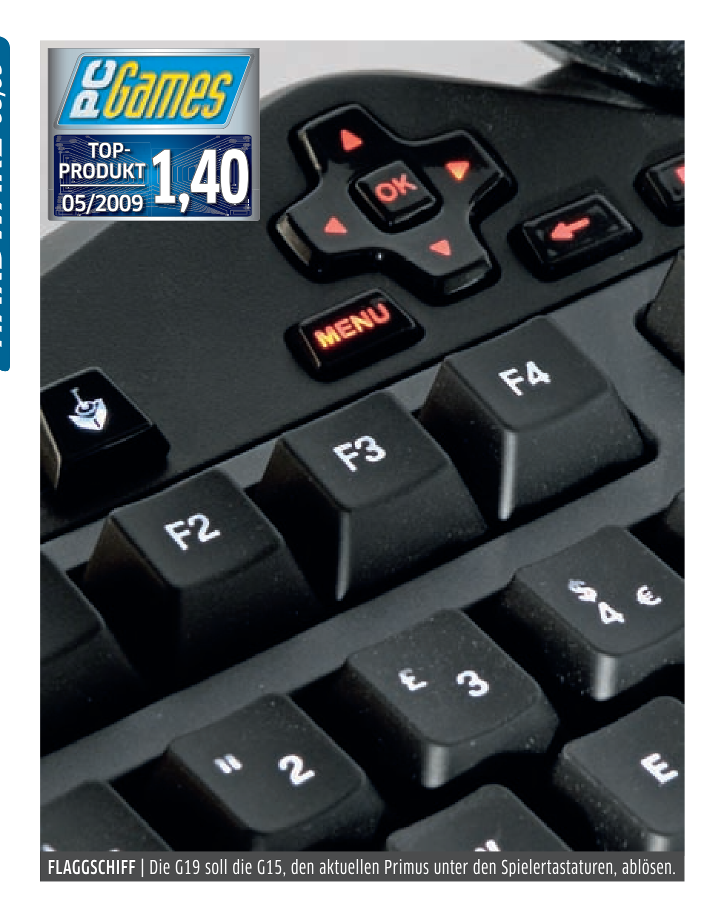
FAZIT: JOYSTICKS

Für einen Action-Flieger wie **H.A.W.X.** eignen sich alle Testkandidaten. Das optimale Spielgefühl aber liefern der präzise reagierende, üppig ausgestattete T.Flight Hotas X sowie der Force 3D Pro und der Cyborg X. Diese Geräte stellen sich auch als gute Steuerhilfen in „echten“ Flugsimulatoren heraus. Der JSK-421 von Gembird ist eine Empfehlung für Sparfüchse.



EIGENWILLIG | Wenn Sie die Software des Hama Joysticks installieren, nimmt diese ohne Nachfrage Änderungen in den Windows-Einstellungen vor und spielt anschließend unsignierte Treiber auf.

JOYSTICKS	PC Games TOP-PRODUKT 1,54 05/2009			PC Games PREIS-LEISTUNG 1,86 05/2009		
Produkt	**T.Flight Hotas X**	**Force 3D Pro**	**Cyborg X**	**Joystick JSK-421**	**Aviator**	**PC Joystick „Outlandish“**
Hersteller	Thrustmaster	Logitech	Saitek	Gembird	Saitek	Hama
Webseite	www.thrustmaster.com	www.logitech.de	www.saitek.de	www.gembird.de	www.saitek.de	www.hama.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 35,-/gut	€ 40,-/gut	€ 35,-/gut	€ 25,-/sehr gut	€ 25,-/gut	€ 20,-/gut
Ausstattung	**1,60**	**1,60**	**1,80**	**1,60**	**2,00**	**1,70**
Anschluss/Gewicht	USB/ca. 1.572 g	USB/ca. 660 g	USB/ca. 532 g	USB/ca. 460 g	USB/ca. 482 g	USB/ca. 462 g
Anti-Rutsch-Mechanismus	Einfache Gummifüße	Einfache Gummifüße	Einfache Gummifüße	Saugnäpfe	Einfache Gummifüße	Einfache Gummifüße
Kabellänge	Ca. 2,50 Meter	Ca. 2,10 Meter	Ca. 1,70 Meter	Ca. 1,75 Meter	Ca. 1,65 Meter	Ca. 1,80 Meter
Steuerknüppel drehbar (Z-Achse)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Coolie-Hat/Trigger	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Anzahl programmierbarer Tasten	Zwölf	Zwölf	Zwölf	Zwölf	Neun + Ministick	Zwölf
Schubkontrolle/Force Feedback/ Vibrationsfunktion	Ja/nein/nein	Ja/ja/nein	Ja/nein/nein	Ja/nein/ja	Ja/nein/nein	Ja/nein/ja
Zusätzliche Ausstattung	PS3-Modus, separater Schubregler, Widerstand justierbar	Externes Netzteil erforderlich	Griff, Kopf und Schubkontrolle modifizierbar	-	Zwei Modi: PS3 und PC	-
Eigenschaften	**1,30**	**1,80**	**1,60**	**2,00**	**2,10**	**2,20**
Ergonomie/Griffigkeit Steuerknüppel	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut
Erreichbarkeit der Knöpfe	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Dosierbarkeit Schubregler	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend
Leistung	**1,60**	**1,70**	**1,80**	**1,60**	**1,90**	**2,50**
Reaktion Steuerknüppel	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
Widerstand Schubregler	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend
Druckpunkt Trigger/Coolie-Hat	Gut/gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend
Druckpunkt zusätzliche Tasten	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Anwenderfreundlichkeit Software	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
FAZIT	Wertung: **1,54** + Ausstattung + Schubregler + Reaktion Joystick	Wertung: **1,70** + Ergonomie + Force Feedback − Rutschfestigkeit	Wertung: **1,76** + Modifizierbarkeit + Schubregler − Kein FF/Vibration	Wertung: **1,86** + Rutschfestigkeit + Software − Schubregler	Wertung: **1,96** + Schubregler + Rutschfestigkeit − Ministick	Wertung: **2,28** + Vibrationsfunkt. − Software/Treiber − Schubregler



FLAGGSCHIFF | Die G19 soll die G15, den aktuellen Primus unter den Spielertastaturen, ablösen.

Test Logitech G19

Von: Manuel Schulz

Kann der G15-Nachfolger die großen Erwartungen der Spieler erfüllen?

Bereits der erste Blick auf das neue Tastenbrett lässt erkennen, dass sich Logitech viel Mühe bei der Gestaltung der G19 gegeben hat. Das Layout des Vorgängers übernahm man – zumindest im Bereich der Haupttasten – komplett. Allerdings wirken die Eingabeknöpfe eine Spur matter und damit wertiger als bei der G15. Hinzu kommt die Möglichkeit, die Farben für die Tastenbeleuchtung individuell anzupassen. Des Weiteren lassen Zierelemente in gebürsteter Aluminium-Optik die Tastatur einen Tick edler erscheinen. Auch die G-Tasten am linken Rand fügen sich gut in das hochwertige Erscheinungsbild ein. Den eigentlichen Blickfang stellt das farbige LC-Display im „Kopf" des Geräts dar.

DER MINI-BILDSCHIRM

Das kleine LCD ist wohl zum Großteil für den immens hohen Preis der Tastatur verantwortlich. Verfügte der Vorgänger noch über einen monochromen Mini-Monitor, befindet sich der Farbbildschirm der G19 auf der Höhe der Zeit. 320 x 240 Pixel entsprechen in etwa der Anzeigegröße eines aktuellen Mobiltelefons. Und ebenso wie dort haben Sie auch bei der Anzeige der G19 jederzeit alles im Blick: Egal ob Sie sich die Leistungsdaten Ihres PCs, die neuesten Nachrichten aus dem Internet, Uhrzeit, Teamspeak, Urlaubsbilder oder sogar Youtube-Videos anzeigen lassen möchten, das Display stellt sämtliche visuellen Inhalte gestochen scharf dar. Möglich wird dies durch die Logitech-eigene Software, die als Schnittstelle zwischen den diversen Anwendungen und den Tastaturtreibern fungiert. Auch die Windows-Vista-Technologie Sideshow wird unterstützt. Mit dieser können Sie sich Informationen auf einem zweiten Bildschirm, in diesem Fall dem der G19, anzeigen lassen. Falls Logitech den mit der G15 eingeschlagenen Weg weiterverfolgt und die Anzeige eigener Applikationen auf dem Display erlaubt, dürfte auch bald nach Erscheinen der Tastatur eine reiche Auswahl entsprechender Programme zum Download bereitstehen.

FUNKTIONEN

Wie es sich für eine Referenz-Tastatur gehört, hat Logitech auch der G19 wieder eine ganze Reihe von Sonderfunktionen spendiert. Zunächst fallen im rechten oberen Bereich die neu hinzugekommenen Multimedia-Elemente ins Auge, welche die Wiedergabe von Audio- und Video-Inhalten erleichtern. Auch wieder mit an Bord sind die beliebten G-Tasten, die sich sowohl hardware- als auch softwareseitig mit Makros belegen lassen. Insgesamt sind zwölf dieser Knöpfe vorhanden. Falls Sie mehr davon benötigen, lassen diese sich über die M-Tasten mit zwei weiteren Funktionen (= 36) belegen.

FAZIT

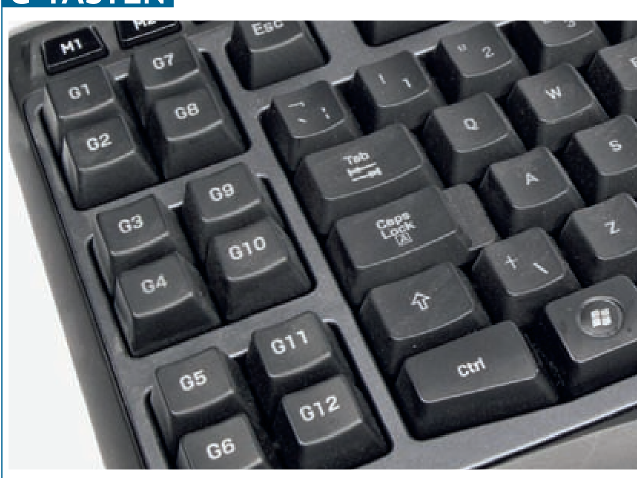
Die G19 ist zweifelsohne das kommende Flaggschiff von Logitech und ein würdiger Nachfolger der altgedienten G15. In puncto Ausstattung, Eigenschaften und Leistung gibt es kaum etwas an der Tastatur auszusetzen und das neue Display sorgt für einen echten Mehrwert. Ob die Rechnung der Schweizer bei der Preisgestaltung allerdings aufgeht, muss sich erst noch zeigen. 180 Euro sind für eine Tastatur auf jeden Fall oberhalb der Schmerzgrenze. ❑

LC-DISPLAY



Das 320 x 240 Pixel große Display stellt visuelle Informationen dar, egal ob Uhrzeit, Videos oder Nachrichten. Allerdings ist es anfällig für Kratzer.

G-TASTEN



Die insgesamt zwölf G-Tasten lassen sich mit Verknüpfungen oder Makros belegen. Jeder dieser Knöpfe ist durch die M-Funktionen dreifach belegbar.

Logitech G19



Hersteller: **Logitech**
Web: **www.logitech.de**
Preis: **ca. € 180,-**
Preis-Leistung: **Mangelhaft**

Ausstattung:	1,30
Eigenschaften:	1,82
Leistung:	1,30

+ Flüssigkristallbildschirm
+ Funktionsvielfalt
+ Edles Design
− Preis-Leistungs-Verhältnis

WERTUNG 1,40



Hardware-Kategorie: Mainboard (Sockel AM2+)

Gigabyte MA770-DS3

Bei dem günstigen Gigabyte-Mainboard kommt die AMD-Northbridge 770 zum Einsatz, die anders als der 790GX- oder 790FX-Chipsatz keine Crossfire-Unterstützung bietet. Die von uns getestete Platinenrevision 2.0 des MA770-DS3 ist im Gegensatz zur älteren Revision-1.0-Variante mit der Southbridge SB700 sowie sechs SATA-Anschlüssen ausgestattet. Beim Vorgänger sind es die SB600 und vier SATA-Ports. Dazu bestückt Gigabyte den Nachfolger mit acht USB-Ports und einem schnellem Gigabit-LAN-Controller. Die USB-Transferleistung bleibt wie vom SB700-Chip gewohnt mit 27,9 Megabyte pro Sekunde mäßig – mit Nforce-780a-SLI-Chipsatz ausgestattete AM2+-Boards erreichen hier bis zu 37,6 MB/s. Die Spieleleistung ist hingegen praktisch gleich. Mit im Karton: zwei SATA- und ein PATA-Kabel sowie Hilfsprogramme zum Übertakten und für BIOS-Updates unter Windows.

Bei unserem Test startet das MA770-DS3 problemlos mit dem Phenom II X4 940 BE, allerdings erkennt das alte BIOS FA diesen nicht korrekt – hierfür ist die Version FB nötig. Diese bietet viele Übertaktungsfunktionen inklusive Northbridge-Multiplikator und Spannungsoptionen für Prozessor, Speicher sowie Northbridge. Der Zweikanal-Speicher-Modus lässt sich allerdings nicht auswählen. Dazu kommen Probleme mit der Speicherkompatibilität: So lief die Hauptplatine im DDR2-800-Modus mit den Timings 4-4-4-12 nicht stabil. Auch mit dem günstigen DDR2-Kit M2GB-800K (DDR2-800, 5-5-5-18) zeigte Prime 95 Fehler an.

Fazit: Wir empfehlen, ein BIOS-Update abzuwarten, das die Speicherprobleme behebt. Danach bietet das MA770-DS3 gute Leistung zum niedrigen Preis. (dm) ❑

MA770-DS3

Hersteller: **Gigabyte**	Ausstattung:	1,87
Web: **www.gigabyte.de**	Eigenschaften:	1,85
Preis: **Ca. € 85,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	2,03

+	–
Preis-Leistungs-Verhältnis	Speicherprobleme
Übertaktungsoptionen im BIOS	Wenig Ausstattung

WERTUNG 1,96

Hardware-Kategorie: Kopfhörer

Teufel AC 9050 PH

Ein lauter, mächtiger Bass – das ist das Erste, was man vom AC 9050 PH, dem neuen Kopfhörer des Lautsprecherspezialisten Teufel, im Einsatz hört: Der Tieftöner kracht so gewaltig, als wolle er dem Spieler das Gerät von den Ohren reißen. Der zweite Eindruck ernüchtert jedoch: Der Bass ist so laut gestimmt, dass er den Mittel- und den Hochtonbereich überschattet – alle Teststücke klingen relativ dumpf. Da lassen Konkurrenzprodukte wie das 90-Euro-Headset MMX 2 von Beyerdynamic (Note: 1,61) oder das Speed Link Medusa NX für 70 Euro (Note: 1,54, Test in PC Games 04/09 S. 138-140) im Vergleich feinere Abstufungen und mehr Details bei der Musikwiedergabe erkennen.

In unserem **Crysis**-Testlevel zahlt sich der mächtige Bass des Kopfhörers mit kräftigen Explosionen aus. Da die gesamte Spielwelt recht dumpf wirkt, können sich tiefe Töne aber nicht so richtig abheben. Auch hier liefern die oben erwähnten Mitbewerber einen besseren Gesamteindruck. Der Tragekomfort des AC 9050 ist gut: Die relativ großen Hörmuscheln sind angenehm gepolstert und eignen sich auch für abstehende Ohren. Zudem sitzt der Kopfhörer nicht zu stramm, aber fest genug, um nicht zu verrutschen. Allerdings wird es unter den Hörmuscheln sehr warm. Das Gewicht liegt mit 268 Gramm im Mittelfeld der bisher getesteten Headsets. Im Lieferumfang befinden sich zwei Kabel: eines in Spiralform und ein gerades, das 308 Zentimeter misst. Zudem erhalten Käufer eine (nicht gepolsterte) Tasche und einen Adapter auf 6,3-Millimeter-Klinke.

Fazit: Der krachende Bass veredelt beim Spielen Explosionen oder Schusswechsel. Für Musikfans klingt der Teufel-Kopfhörer jedoch etwas zu dumpf. (dm) ❑

AC 9050 PH

Hersteller: **Teufel**	Ausstattung:	2,12
Web: **www.teufel.de**	Eigenschaften:	1,67
Preis: **Ca. € 70,-**		
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung:	1,86

+	–
Sehr kräftiger Bass	Hoch-/Mitteltonbereich
Weiche Polsterung	Muscheln werden warm

WERTUNG 1,88

Hardware-Kategorie: Arbeitsspeicher

G.Skill F2-8000-CL5D-4GBPQ (neu)

G.Skill bietet das beliebte und günstige DDR2-1000-Kit mit 2 x 2.048 MB jetzt in einer neuen Variante an, welche Sie an der überarbeiteten Kühlung erkennen. Die Heatspreader (Wärmeleiter) besitzen ein anderes Design und werden – im Gegensatz zur ursprünglichen Version – nicht mehr von zwei Klammern gehalten. An den Spezifikationen hat sich nichts geändert: Der Hersteller vertreibt das Speicherpärchen nach wie vor unter der Bezeichnung F2-8000CL5D-4GBPQ und sieht DDR2-1000-Betrieb mit den Timings 5-5-5-15 bei 2,0 bis 2,1 Volt vor. Das SPD ist jedoch wie üblich nur für den DDR2-800-Modus programmiert. DDR2-1000 mit 5-5-5-15 sowie 2T Command Rate und 2,1 Volt bekommen Sie per Enhanced Performance Profil (EPP) – sofern Ihre Hauptplatine die Technik unterstützt – oder natürlich mit manuellen BIOS-Einstellungen.

Mit dem Asus Blitz Formula (P35-Chipsatz) und einem C2D E8500 liefen diese Werte auch stabil – Prime 95 und Memtest 68+ zeigten keine Fehler an. Im Übertaktungsversuch mit den Timings 5-5-5-18 und 2,1 Volt war allerdings bei 510 MHz (DDR2-1020) Schluss. Auch mit 2,2 Volt ließen sich die neuen Module nicht weiter übertakten. Das alte Riegelpaar machte hingegen bei 2,2 Volt mühelos 550 MHz (DDR2-1100) mit. Zudem läuft die ursprüngliche Version im DDR2-800-Modus mit den niedrigen Timings 4-4-4-12. Bei der Neuauflage traten hiermit hingegen Fehler auf – nur 5-5-5-15 lief stabil.

Fazit: Offenbar verfügen die neuen Module über andere Chips mit weniger Übertaktungsspielraum. Versuchen Sie daher, das alte Kit zu bekommen. Aber auch die neue Version läuft im DDR2-1000-Modus stabil und bietet ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. (dm) ❑

F2-8000CL5D-4GBPQ (neu)

Hersteller: **G.Skill**	Ausstattung:	1,90
Web: **www.gskill.de**	Eigenschaften:	1,65
Preis: **Ca. € 50,-**		
Preis-Leistung: **Gut**	Leistung:	1,82

+	–
Niedriger Preis	Wenig Übertaktung möglich
DDR2-1000 garantiert	DDR2-800 CL4 instabil

WERTUNG 1,80

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Call of Duty 4** und **Unreal Tournament 3** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N295GTX-M2D1792	ca. € 450,-	2 x Nvidia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/999 MHz	2 x 240 (skalar)	3,1/5,8 Sone	70 Fps****	67,5 Fps****	1,61
Point of View Geforce GTX 285 Exo Ed.	ca. € 360,-	Geforce GTX 280	1.024 (GDDR3)	702/1.269 MHz	240 (skalar)	1,7/4,1 Sone	67,8 Fps****	63,5 Fps****	1,76
Zotac Geforce GTX 280 AMP-Edition	ca. € 350,-	Nvidia GT200	1.024 GDDR3	702/1.152 MHz	240 (skalar)	0,9/3,1 Sone	100 Fps	89 Fps	1,90
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 300,-	Nvidia GT200	1.024 GDDR3	702/1.152 MHz	240 (skalar)	1,8/5,5 Sone	66,7 Fps****	62,2 Fps****	1,95
Zotac Geforce GTX 260 AMP-Edition	ca. € 230,-	Nvidia GT200	896 (GDDR3)	648/1.053 MHz	192 (skalar)	1,0/2,2 Sone	99 Fps	80 Fps	1,99
▶ Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	ca. € 230,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	780/2.000 MHz	800 (160 Vec5)	0,3/1,5 Sone	60 Fps****	55,2 Fps****	2,07
Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 160,-	Ati RV770	512 (GDDR5)	800/1.900 MHz	800 (160 Vec5)	4,7/4,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 160,-	Nvidia G92	512 (GDDR3)	756/1.152 MHz	128 (skalar)	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Sapphire Radeon HD 4850 1G	ca. € 150,-	Ati RV770	1.024 (GDDR3)	625/991 MHz	800 (160 Vec5)	1,0/5,3 Sone	52 Fps****	44,5 Fps****	2,52
Asus EAH4850 TOP	ca. € 150,-	Ati RV770	512 (GDDR3)	680/1.050 MHz	800 (160 Vec5)	0,7/1,5 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 150,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	738/1.102 MHz	800 (160 Vec5)	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Asus EN9800GTX+ TOP	ca. € 160,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	778/1.173 MHz	128 (skalar)	0,3/2,7 Sone	51 Fps****	41,2 Fps****	2,71
MSI R4870-T2D512-OC	ca. € 225,-	Radeon HD 4870	512 (GDDR5)	780/2.000 MHz	800/160	0,5/2,9 Sone	84,7 Fps	60 Fps	2,75
Zotac Geforce 9800 GT AMP-Edition	ca. € 110,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	702/999 MHz	112 (skalar)	1,0/5,2 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Nvidia G92(b)	1.024 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Palit/Xpertvision 9800 GT Sonic	ca. € 120,-	Nvidia G92(b)	1.024 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	3,02
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Nvidia G96	512 (GDDR2)	550/500 MHz	32 (skalar)	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 300,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 210,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 140,-	P45	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
▶ Gigabyte EP45-DS3	ca. € 110,-	P45	F9/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, DUal BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
MSI P45 Platinum	ca. € 140,-	P45	1.0/1.0	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 110,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI P45 Neo3 FIR	ca. € 100,-	P45	2.1/1.1	4	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asus P5N-D	ca. € 100,-	Nforce 750 SLI	0402/1.02G	3	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA, 1 x Firewire	Sher gut	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	1,62
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 85,-	P43	1.80/1.90	3	x16 (1), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1 x Firewire, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 120,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
▶ Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	790GX	1.20/1.01	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Asus M3A78-T	ca. € 120,-	790GX	0502/1.01G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 5 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	2	x16 (2), x1 (2)	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
MSI K9A2 CF	ca. € 70,-	690G/SB600	0502/1.01G	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 55,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	3	x16 (1), x1 (3)	1 x 1.000 MBit/s	4 x SATA, AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 60,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-4-12	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 50,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 50,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	550 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15, 1T	5-5-5-15, 2T	1,67
Mushkin 996578	ca. € 35,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	570 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-18, 1T	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
OCZ OCZ3PP18002GK	ca. € 80,-	2 x 1.024 MB, DDR3-1800	8-8-8-24	930 MHz, 1,9 Volt	5-5-5-12	7-7-7-20	1,82
▶ OCZ OCZ3P1600E4GK	ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-6-24	860 MHz, 2,0 Volt	5-5-5-12	7-7-6-24	1,91

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 75,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 60,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 30,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	ca. € 25,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 120,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2262wm (1.680 x 1.050)	ca. € 205,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Iiyama Prolite E2201W (1.680 x 1.050)	ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
▶ Viewsonic VX2260wm (1.920 x 1.080)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	87 bis 300 cd/m²	Audio	2,03
Samsung Syncm. 2343BW (23 Zoll, 2.048 x 1.152)	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Gut	32 bis 270 cd/m²	Audio, Pivot	2,06
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
▶ Novita 2602WHD (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 490,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Asus VK246H (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	26 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 242 cd/m²	Audio, Webcam	2,06
Viewsonic VA2626wm (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	45 bis 304 cd/m²	Audio, Pivot	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 110,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5 ms	32 MB	99,4/98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 80,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,91
▶ Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8/94,5 MB/s	2,98

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-Chinema	ca. € 100,-	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 390,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 180,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 55,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 70,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 150,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 150,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Microsoft Sidewinder X5 (OEM)	ca. € 25,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	115 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,72

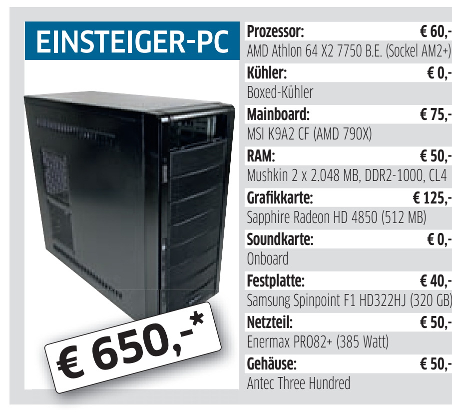
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
▶ Microsoft Sidewinder X6	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48
Logitech G11	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

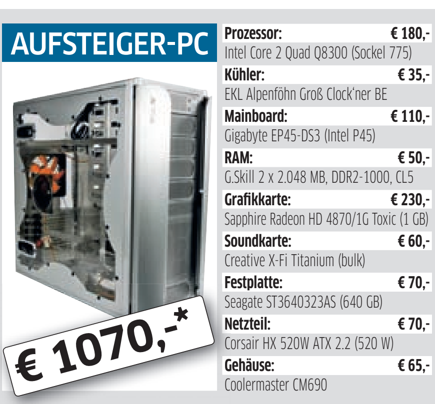
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



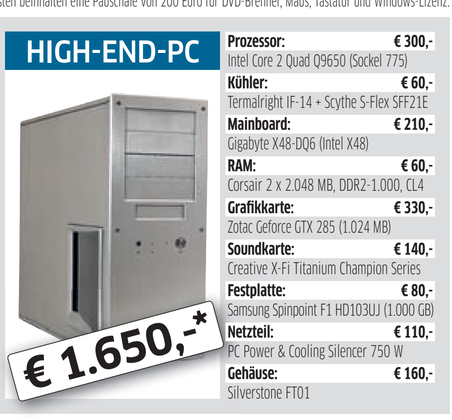
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 7750 B.E. (Sockel AM2+)	**€ 60,-**
Kühler: Boxed-Kühler	**€ 0,-**
Mainboard: MSI K9A2 CF (AMD 790X)	**€ 75,-**
RAM: Mushkin 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL4	**€ 50,-**
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	**€ 125,-**
Soundkarte: Onboard	**€ 0,-**
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	**€ 40,-**
Netzteil: Enermax PRO82+ (385 Watt)	**€ 50,-**
Gehäuse: Antec Three Hundred	**€ 50,-**

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: Intel Core 2 Quad Q8300 (Sockel 775)	**€ 180,-**
Kühler: EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	**€ 35,-**
Mainboard: Gigabyte EP45-DS3 (Intel P45)	**€ 110,-**
RAM: G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	**€ 50,-**
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic (1 GB)	**€ 230,-**
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium (bulk)	**€ 60,-**
Festplatte: Seagate ST3640323AS (640 GB)	**€ 70,-**
Netzteil: Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 W)	**€ 70,-**
Gehäuse: Coolermaster CM690	**€ 65,-**

HIGH-END-PC



Prozessor: Intel Core 2 Quad Q9650 (Sockel 775)	**€ 300,-**
Kühler: Termalright IF-14 + Scythe S-Flex SFF21E	**€ 60,-**
Mainboard: Gigabyte X48-DQ6 (Intel X48)	**€ 210,-**
RAM: Corsair 2 x 2.048 MB, DDR2-1.000, CL4	**€ 60,-**
Grafikkarte: Zotac Geforce GTX 285 (1.024 MB)	**€ 330,-**
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium Champion Series	**€ 140,-**
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	**€ 80,-**
Netzteil: PC Power & Cooling Silencer 750 W	**€ 110,-**
Gehäuse: Silverstone FT01	**€ 160,-**

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat legen wir Ihnen vor allem unsere **Fallout 3**-Mods ans Herz, die Ihnen vier neue Missionen für das Endzeit-Rollenspiel bieten. Außerdem präsentieren wir Ihnen diesen Monat die gelungenen und sehr umfangreichen Erweiterungen **Planetary Episodes 1 & 2** für **Starcraft: Broodwar** von unserem treuen Leser Chris „Eredalis" Vogler. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Command & Conquer 3: Tiberium Wars - Mideast Crisis 2	●	–	–
Command & Conquer 3: Tiberium Wars - TW Sprachsteuerung	●	–	–
Fallout 3: Darkness	●	–	–
Fallout 3: Ghoul Mansion	●	–	–
Fallout 3: Rat Trap	●	–	–
Fallout 3: The Secret of the Mole Rat Maze	●	–	–
Far Cry 2: Lost Paradise	●	–	–
Gratisspiel: Cellfactor - Revolution	–	–	●
Half-Life 2: Eye of the Storm	●	–	–
Half-Life 2: Rebellion	●	–	–
Star Wars: Knights of the Old Republic - Brotherhood of Shadow	●	–	–
Starcraft: Broodwar - Planetary Episodes 1 & 2	●	–	–
The Elder Scrolls 4: Oblivion - Spiderhost	●	–	–
Unreal Tournament 3: Titan Pack	●	–	–
Unreal Tournament 2004: Tact. Ops - Crossfire	–	–	●

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

FAR CRY 2
Eine besonders hübsche Karte für **Far Cry 2** hat uns Uwe Schwesig zukommen lassen. Auf **Lost Paradise** bekämpfen Sie sich im Deathmatch-, Team-Deatmatch- und Capture-the-Diamond-Spielmodus in einer wunderschönen, sehr komplexen und taktisch anspruchsvollen Gegend. Außerdem versorgt Sie Uwe mit einem kleinen Programm, das es Ihnen ermöglicht, aus dem Internet heruntergeladene Karten schnell und einfach zu installieren. Auf in den Mehrspieler-Kampf!
Info: http://farcry.de.ubi.com

ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
In einer unheimlichen, von Spinnen bevölkerten Höhle können Sie ein besonderes Haustier erlangen. Dazu erforschen Sie das Labyrinth bis in den entlegensten Winkel und töten schließlich alle Achtbeiner. Die einzige überlebende Spinne mit Namen Mathilde folgt Ihnen von da an überallhin. Außerdem finden Sie in der Höhle ein mächtiges Schwert, dessen Griff aus einem Spinnenkörper gefertigt wurde. **Spiderhost** von LadyLi ist eine abwechslungsreiche und sehr spaßige Modifikation.
Info: www.ei-der-zeit.com

FALLOUT 3
Der jüngst erschienene Patch 1.4.0.6 behebt weniger Programmfehler, bereitet dafür aber das Endzeit-Rollenspiel auf die nächste Download-Mission **The Pitt** vor, die einige kleinere Änderungen am Spiel benötigt.
Info: http://fallout.bethsoft.com

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Sprachsteuerung

Eine kleine, aber feine Sprachsteuerung für das Echtzeit-Strategiespiel **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** hat die Vandinburg GmbH aus dem bayerischen Parsdorf entwickelt.

Statt mit der Maus zu klicken, rufen Sie Ihre Befehle wie „Kraftwerk" oder „Scorpion-Panzer" ins Mikrofon oder Headset und schon sind die Gebäude oder Einheiten in Auftrag gegeben. Gerade wenn Sie im Eifer des Gefechtes vor der feindlichen Basis stehen und dringend Verstärkung benötigen, ist das Tool nützlich.

Haben Sie den Sammelpunkt der Produktionsstätten an die Front gelegt, rollt der per Sprache georderte Nachschub auch gleich dorthin. So müssen Sie nicht einmal mehr die Bildschirmansicht vom aktuellen Schlachtfeld zurück zum eigenen Hauptquartier wechseln. Nach der Installation der 1,4 Megabyte großen Sprachsteuerung von unserer DVD starten Sie das Tool. Wählen Sie dann Ihre Fraktion (GDI, NOD oder Scrin) und klicken Sie auf „Start". Starten Sie nun **Tiberium Wars**, öffnen Sie ein Skirmish-, Mehrspieler- oder Kampagnen-Spiel. Aktivieren Sie dann die Sprachsteuerung, indem Sie „jetzt zuhören" ins Mikrofon sprechen. Eine Liste mit allen Sprachbefehlen für Produktionsgebäude und Einheiten erhalten Sie während der Installation des Tools, das allerdings Windows Vista voraussetzt.

Die Vandinburg GmbH kann diese Sprachsteuerung nach eigenen Angaben für nahezu jedes Spiel entwickeln. Das wäre in unseren Augen für viele Hersteller eine gute Gelegenheit, ihr Spiel um eine sinnvolle Eingabemöglichkeit zu erweitern. (mb) ❑

Info: vandinburg.com/content.php?de_productsservices_games

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: -



FENSTERBLICK | Für unser Bild spielten wir extra im Fenster, damit die Sprachsteuerung sichtbar ist.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Tactical Ops: Crossfire

Tactical Ops: Crossfire gehört zu den beliebtesten Mods für Unreal Tournament 2004. Der Kampf Terroristen gegen SWAT erinnert zwar an Counter-Strike, bringt aber völlig neue Taktiken und Spiel-Elemente mit sich. Aktuell toben Sie sich mit der Version 1.92 aus. Darin legen oder entschärfen Sie Bomben, beschützen oder entführen VIPs, befreien Geiseln oder halten diese gefangen und noch einiges mehr.

Über 25 Karten liefert die Modifikation mit. Sie haben also alle Hände voll zu tun, was für viel Abwechslung sorgt. Die Karten sehen nicht sehr schön aus, sind jedoch durchdacht und taktisch sehr anspruchsvoll. Auch die Kämpfe erfordern viel strategisches Denken. So kann es durchaus passieren, dass Ihre Kollegen von Querschlägern erwischt werden. Außerdem besitzt jede Waffe einen zweiten Feuermodus. Die Desert-Eagle-Pistole wartet etwa mit einer Laser-Zielvorrichtung auf, die MP5SK kann mit einem Schalldämpfer abgefeuert werden.

Das Mod-Team ruht sich aber nicht auf den Lorbeeren aus, sondern arbeitet fleißig an neuen Versionen mit noch mehr Spiel-Elementen, wie Granaten, die Gummisplitter verstreuen. (ab) ❑

Info: www.to-crossfire.net



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

SCHLEICH DICH! | Ein SWAT-Soldat mit einem MSG-90-Gewehr läuft durch die Karte Province.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

GOTHIC 3 COMMUNITY PATCH 1.7

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns vom Gothic 3 Community Patch Team die Information, dass die neue Version 1.7 des Software-Flickens voraussichtlich Mitte März veröffentlicht werden soll. Der Patch beinhaltet unzählige Anpassungen an Gegenständen wie Rüstungen, Helmen, Schilden, Waffen sowie Pfeilkosten und soll die Spielbarkeit deutlich verbessern. Gleichzeitig soll das Questpaket 2.1 erscheinen. Beide Dateien zusammen werden voraussichtlich mehr als ein GByte groß sein.

Info: www.worldofgothic.de

GTA 4: THE LOST AND DAMNED UNLOCK MOD

Findige Modder haben entdeckt, dass die PC-Version von Grand Theft Auto 4 – zumindest teilweise – bereits die Inhalte des ersten Bezahl-Download-Contents The Lost and Damned enthält, und sie haben eine Mod entwickelt, die diese Inhalte freischaltet und neue Skripte und Texturen mitbringt. So wird Niko zum Biker und mit Motorrad, Biker-Jacke, Handschuhen sowie neuen Waffen und Features ausgestattet. Ob das Rockstar-Games gefällt, wagen wir zu bezweifeln.

Info: www.rockstargames.com/IV

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

Bald öffnen sich die Pforten zum Elbenreich Lothlórien im kostenlosen Add-on Volume II: Book 7: Leaves of Lórien. Über 50 neue Quests, eine Geschichte mit neun Kapiteln und mehr erwarten Sie dort.

Info: http://lorebook.lotro.com

RUNES OF MAGIC

Neuer Dungeon

Zur Veröffentlichung des kostenlosen Online-Rollenspiels Runes of Magic am 19. März stand Spielern der Maximalstufe mit dem Schrein von Kalin ein neuer, zusätzlicher Dungeon offen.

Im Staubteufelcanyon, Heimatort der Spieler-gegen-Spieler-Arena, befindet sich der sagenumwobene Schrein von Kalin. Hier hat sich der finstere Magier Regin eingenistet, um dort das jahrtausendealte Wissen für seine Zwecke zu nutzen. Haben Sie die Maximalstufe 50 erreicht und schon einiges an Ausrüstung gesammelt, müssen Sie den Knaben aufhalten. Nicht weniger als sechs Mann werden Sie brauchen, um die Boss-Gegner der neuen Instanz zu besiegen. Viel Erfolg! (jt) ❑

Info: www.runesofmagic.com



Free-to-Play-MMO
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Einfach

DA KOMMT WAS GANZ GROSSES! | Im Schrein von Kalin treffen Sie auf sehr starke Monster.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Patch 1.3

Die Community von Call of Duty: World at War jauchzt. Endlich erschien Patch 1.3, der neben einigen Spielverbesserungen auch eine neue Mehrspieler-Karte beinhaltet. Dabei handelt es sich um eine Version der bekannten Spielwiese Makin, auf der Sie sich allerdings nun bei Tag bekämpfen. Weitere Änderungen können sich ebenfalls sehen lassen: So wurde etwa ein Sound-Problem behoben, dezidierte Server verbinden nun automatisch zum Master-Server, der Bug, bei dem Spieler ihren Namen einfärben konnten, wurde entfernt, das Bolt-Action-Gewehr wurde leicht verändert, um für ein ausgeglicheneres Spiel zu sorgen, und noch vieles mehr. (ab) ❑

Info: www.callofduty.com



Patch
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

HEISS! | Ein Panzer mit Flammenwerfer rumpelt durch das Gehölz einer pazifischen Insel.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Brotherhood of Shadow

In Biowares Rollenspiel-Epos **Knights of the Old Republic** spielten Sie den Part eines gefallenen Jedi-Ritters, der an Gedächtnisschwund litt. Als er seine Erinnerung zurückerhielt, offenbarte ihm seine düstere Vergangenheit Schreckliches: Er war der Bösewicht Darth Revan, der die Galaxis terrorisierte. Doch wie kam es dazu, dass Revan der dunklen Seite der Macht verfiel?

In Rückblenden erzählt die Modifikation **Brotherhood of Shadow** von Silveredge9, wie es zum Fall des einst guten Jedi Revan kam. Fans des Hauptspiels erwarten also einige Antworten auf bisher ungeklärte Fragen sowie eine spannende Geschichte. Denn die neuen Missionen und Gespräche fügen sich hervorragend ins Spiel ein.

Doch Silveredge9 gab sich nicht mit dieser Story zufrieden. Er spendierte **Knights of the Old Republic** auch neue Waffen und Gegenstände, was die Mod zusätzlich bereichert. Der Modder arbeitet derzeit übrigens an einer umfangreichen Fortsetzung mit dem Titel **Solomon's Revenge**, die noch tiefer in die Geschichte eindringt und noch größer werden soll. Bis diese jedoch erscheint, dauert es noch eine Weile. Spielen Sie also erst mal Teil 1. (ab) ❑

Info: www.silveredge9.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

DIE DUNKLE SEITE | Darth Revan bereitet sich mit seinen Handlangern auf den Kampf vor.

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

CROSUS MOD-MANAGER
Crosus ist ein intelligenter kostenloser Mod-Manager, der zahlreiche Spiele, etwa die **Battlefield**-, **Half-Life-2**-, **Command&Conquer**-, **Civilization**- und **Warhammer**-Titel, **TES4: Oblivion**, **Company of Heroes**, **Doom 3** und viele andere, unterstützt. Mit dem Tool verwalten und starten Sie nicht nur kinderleicht die Mods & Maps, sondern finden auch schneller neue Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele. **Crosus** stammt von IsoTX (**Mideast Crisis 2**, Seite 139) und liegt auf unserer Heft-DVD bereit.
Info: www.isotx.com/crosus

C&C: GENERÄLE
Anfang März veröffentlichte Spielehersteller Electronic Arts eine ursprünglich gestrichene Mission für **Command & Conquer: Generäle**. In „Black Sheep" sollte der Spieler eine Stadt mit chemischen Waffen angreifen. Die Terroranschläge vom 11. September 2001 in den USA, während der Entstehung des Echtzeitstrategiespiels, führten jedoch dazu, dass die Mission aus ethischen Gründen gestrichen wurde. Diese originale dritte Mission der GLA-Kampagne steht nun aber zum Download bereit.
Info: www.ea.com

NEVERWINTER NIGHTS 2
Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, haben die Ossian Studios bereits ihr Adventure-Pack **Mysteries of Westgate** veröffentlicht, das eine komplett neue, 15-stündige Kampagne beinhaltet. Preis: 10 Dollar.
Info: www.atari.com/nwn2/mow

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

SA: MP

San Andreas Multiplayer (**SA: MP**) ist eine Mod für **Grand Theft Auto: San Andreas**, die das Spiel in einen Mehrspielertitel verwandelt.

Bis zu 200 Spieler flitzen dann im Netzwerkmodus (LAN) oder via Internetpartie durch die fiktive Stadt. Weil die Mod die Möglichkeit bietet, Skripte für eigene Spielmodi zu erstellen, treten Sie in vielen neuen und spaßigen Varianten, etwa Mount Chiliad Madness, Rivershell, Protect the Prime Minister oder Los Santos Gang Deathmatch, gegeneinander an.

Der Haken: Die Mod ist englisch und setzt eine jungfräuliche **San Andreas**-Installation mit der amerikanischen .exe-Datei in Version 1.00 voraus. (mb) ❑

Info: www.sa-mp.com



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Ungegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

WUSELFAKTOR | Mit der Mod **SA: MP** wird **GTA: San Andreas** zum echten Mehrspieler-Titel.

HALF-LIFE 2

Rebellion

Colonel Mandella, Offizier der Konföderation, gerät in einen Gewissenskonflikt. Während eines Einsatzes auf dem Planeten Tor29 soll er unbewaffnete Rebellen eliminieren. Als er diesen Befehl infrage stellt, brandmarken ihn seine Vorgesetzten als Verräter.

Auf der Flucht vor den Soldaten der Konföderation helfen ihm die von ihm zuvor gehassten Aufrührer. Doch kann Mandella ihnen trauen?

Rebellion überzeugt mit einer spannenden, packenden Geschichte und einer dichten Atmosphäre. Auch wenn die Mod nur etwas länger als eine halbe Stunde ist, macht sie Lust auf die sich in Planung befindende Fortsetzung. (ab) ❑

Info: www.rebellion-source.net



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 0,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

DA SIEHST DU ROT! | Mandella befindet sich auf dem Weg zu einem fragwürdigen Einsatz.

UNREAL TOURNAMENT 3

Titan Pack und Patch 2.0

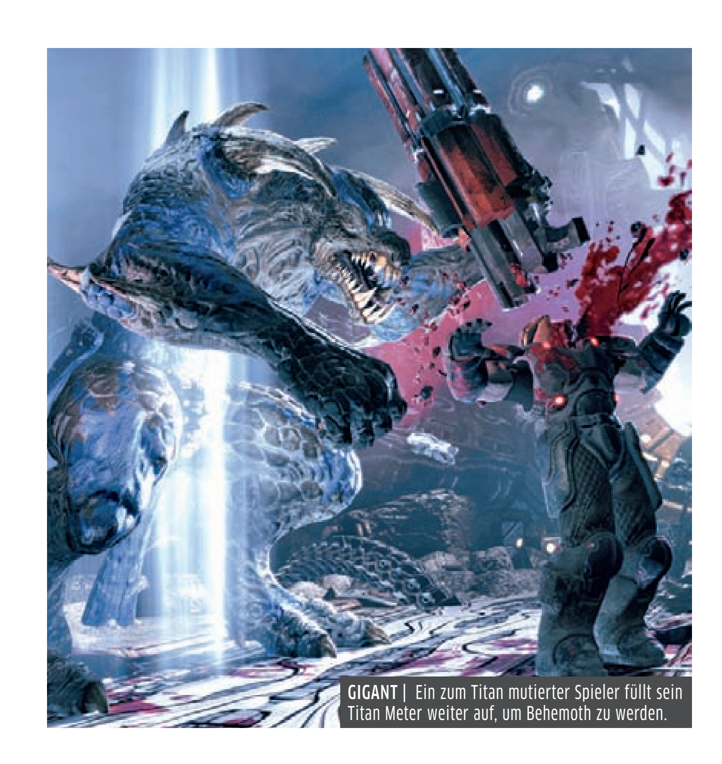
Epic Games hat Anfang März mit dem Titan Pack eine wahrlich vorbildliche Unterstützung für Unreal Tournament 3 abgeliefert. Das riesige Update (auf Heft-DVD) bringt nicht nur signifikante Verbesserungen der künstlichen Intelligenz, eine verbesserte Netzwerk-Performance und bessere Mod-Unterstützung mit, sondern brezelt auch den Umfang des Spiels mächtig auf.

Satte 16 neue Karten, drei modifizierte Bonuskarten, je zwei neue Spielmodi (Greed, Betrayal) und Waffen (Stinger Turret, Eradicator Cannon Artillery), ein neues Fahrzeug (Stealthbender) und zwei frische Charaktere (Nova und Kana) bringt das Paket mit. Zudem dürfen Sie sich über drei neue Gegenstände (X-Ray Field, Link Station und eine portable Version des Slow Fields) freuen.

Haben Sie Ihr Titan Meter durch das Erfüllen von Spielzielen aufgefüllt, können Sie sich mittels Titan Mutator in einen 15 Fuß hohen Titan mit mächtigem Raketenwerfer verwandeln. Dieser kann sich dann zum 30 Fuß hohen Behemoth transformieren, der nahezu alles platt walzt.

Voraussetzung für das Titan Pack ist Patch 2.0, den Sie auch auf der Heft-DVD finden. (mb) ❑

Info: www.unrealtournament3.com



GIGANT | Ein zum Titan mutierter Spieler füllt sein Titan Meter weiter auf, um Behemoth zu werden.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

WARHAMMER ONLINE
Am 4. März rollten mit dem Patch 1.2 große Änderungen im Online-Rollenspiel Warhammer Online an. Neben dem verbesserten Balancing aller Klassen stehen nun zwei neue Karrieren des Ork-Spaltaz und des Zwergen-Slayers zur Wahl. Diese genießen den Nervenkitzel, direkt an der Front zu kämpfen und alle Feinde zu vernichten, die in die Reichweite ihrer Klingen kommen. Voraussetzung für die beiden neuen Karrieren ist der Abschluss des neuen „Erbitterte Rivalen"-Live-Events. Außerdem bringt der Patch ein frisches Szenario, bei dem Sie um die Herrschaft über den Verdrehten Turm kämpfen, ein neues Sammelruf-System im offenen RvR, Verbesserungen bei den Belagerungswaffen und dem Handwerkssystem, neue Schätze und Verstecke und, und, und ...
Info: www.war-europe.com

FAHRZEUGDESIGN-CONTEST
Electronic Arts und Autohersteller Audi haben die Spore-Community zu einem außergewöhnlichen Wettbewerb aufgerufen. Mittels des Fahrzeugbaukastens aus der Evolutionssimulation Spore sollen die Spieler das Design des Audi 2025 bestimmen. Alle Entwürfe werden von einer Jury bewertet, in der neben dem Spiele-Entwickler und Spore-Erfinder Will Wright auch Olaf Coenen, Geschäftsführer Electronic Arts Deutschland, und der Audi-Designchef Stefan Sielaff sitzen.
Info: www.audi.de/spore

HALF-LIFE 2

Eye of the Storm – Ep. 1

Drei Jahre nach der überaus gelungenen Mod Half-Life 2: Ravenholm melden sich deren Macher mit der nicht minder spannenden Fortsetzung Eye of the Storm zurück, die allerdings im Episoden-Format erscheint.

Eye of the Storm beginnt, wo Ravenholm endete. Sie verlassen die Zombiestadt – kommen aber nicht weit. Eine Explosion reißt eine Brücke in Stücke und Sie in die Bewusstlosigkeit. Als Sie in einer Zelle in City 24 wieder zu sich kommen, verhilft Ihnen der gute alte Paul aus dem Vorgänger in City 17 zur Flucht. Das lassen Sie sich nicht zweimal sagen und verkrümeln sich schleunigst durch die Abwasserkanäle ...

Bereits in den ersten Minuten spielt Eye of the Storm – Episode 1 gekonnt mit Licht-, Schatten- und Wassereffekten sowie sehr guten Klängen, englischer Sprachausgabe und einem richtig fetten Soundtrack. Garniert wird das Ganze mit einem sehr gelungenen Leveldesign und einer packenden Atmosphäre. Die lebt auch von Flashbacks, die Ihre Spielfigur John ereilen. Diese Erinnerungsfragmente sind kleine Zwischendurch-Filmchen, die den Spielverlauf kurz unterbrechen und Szenen aus Ihrer Vergangenheit einblenden.

Leider ist die erste Episode von Eye of the Storm nach einer spannenden Bootsfahrt und einer – zugegeben anspruchsvollen – Schlacht gegen gefühlte 217 Combine und eine Handvoll Hunter vor einem Bunkereingang bereits nach etwa 30 Minuten zu Ende: Ein „prepare for next episode" flimmert über den Bildschirm. Wann die erscheinen wird, steht aber noch nicht fest. (mb) ❑

Info: http://eots.half-life2.cz

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 30 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Normal



BEWÄHRT | Waffen und Gegner entsprechen den **Half-Life 2**-Standards.

JAGDFIEBER | Beim finalen Kampf müssen Sie gegen mehrere Hunter bestehen.



Einzelspieler-Mods
Spielzeit: Insges. circa 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

DARKNESS | In den unterirdischen Gängen und Hallen fallen grausige Ghule über den Spieler her.

GHOUL MANSION | Im Hof des Herrenhauses wehrt sich der Held gegen eine Armee Ghule.

RAT TRAP | Ein chinesischer Soldat feuert mit einem Flammenwerfer auf die Spielfigur.

THE SECRET OF THE MOLE RAT MAZE | Ghul Ellie plauscht mit dem Spieler über Ratten und anderes.

FALLOUT 3 (DT.)

Vier neue Missionen

In der radioaktiven Wüste von Fallout 3 (dt.) gibt es jede Menge zu tun. Trotzdem wünschen sich viele Fans, dass das Abenteuer nach dem Ende des Spiels noch weitergeht. Glücklicherweise gibt es das Garden of Eden Creation-Kit, mit dem jeder selbst neue Missionen und Gebiete für Bethesdas Rollenspiel erschaffen kann. Dass die Community überhaupt nicht faul ist, beweisen wir in dieser Ausgabe anhand von vier ausgewählten Missionen.

In The Secret of the Mole Rat Maze von Chad Atkins verschlägt es Sie in ein finsteres Labyrinth. Der Eingang zur Behausung der mysteriösen Ellie und damit zum Höhlensystem ist ein unscheinbarer Gullydeckel nordöstlich von Megaton am Potomac-Fluss. Sprechen Sie mit Jenny Stahl oder dem Ghul Gob in Megaton, um die Quest zu aktivieren. Modder Chad Atkins hat sich große Mühe mit The Secret of the Mole Rat Maze gegeben. So ist Ellie sehr gut synchronisiert und im Labyrinth erwartet Sie nicht nur Dunkelheit, sondern auch Horden von fiesen Ratten – wirklich klasse!

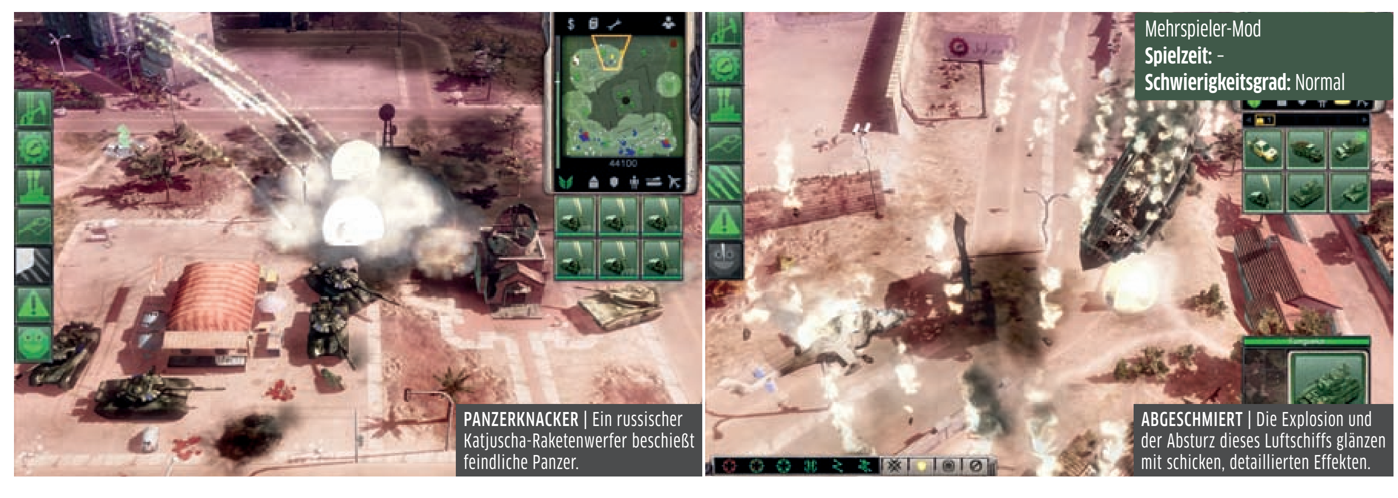
Neue Wohnung gefällig? Kein Problem: in Ghoul Mansion von David Ventham entdecken Sie ein stattliches Herrenhaus mit Umzäunung – und Unmengen an Ghuls. Das Haus liegt zwar in einer recht öden Gegend, ist dafür jedoch liebevoll eingerichtet. Der Eingang zur Mod befindet sich nördlich von Vault 92 und Old Olney am Kartenrand. In die Villa gelangen Sie über den zerstörten Highway. Ein Tipp: Wenn Sie auf dem Highway stehen bleiben, können Sie gefahrlos einige Ghuls erledigen. Die verstrahlten Herrschaften glänzen nicht gerade durch ihre künstliche Intelligenz.

Vor dem Krieg haben sich chinesische Wissenschaftler und Soldaten in einem Bunker südlich von Megaton verschanzt. Um das Versteck zu finden, gehen Sie bis zur ersten Anzeigetafel mit der Aufschrift „Vault Secure" und wenden sich dann nach Westen. Nach ein paar Dutzend Schritten finden Sie den Eingang im Felsen. Um in die eigentliche Anlage zu kommen, geben Sie den Code ein, der sich bei dem Gerippe in der Nähe der Panzertür befindet – am besten nachdem Sie sich um die Selbstschussanlagen gekümmert haben. Will P. Fieldings Rat Trap bietet selten gesehene Gegnermassen und viel Liebe zum Detail. Sie finden Waffen wie zum Beispiel Plasmastrahler, Raketenwerfer, Miniguns und Schwerter.

Die Mod Darkness von Gunnar Harders aktivieren Sie in Rivet City; genauer gesagt am Computerterminal in der Bar „Muddy Rudder". Anschließend reisen Sie zur Corvega Fabrik und schauen sich in der verlassenen Siedlung im Westen um. Der Einstieg in die Finsternis befindet sich im Keller eines Hauses in der Nähe, vor dem ein altes Motorrad steht. Unter Tage erwarten Sie viele Ghuls und – kaum überraschend – nur ganz wenig Licht.

Für die Mods benötigen Sie einigermaßen gute Englischkenntnisse. Weitere neue Missionen befinden sich derzeit in Entwicklung. Wir sind schon gespannt. (sd/ab) ❏

Info: www.fallout3nexus.com



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Normal

PANZERKNACKER | Ein russischer Katjuscha-Raketenwerfer beschießt feindliche Panzer.

ABGESCHMIERT | Die Explosion und der Absturz dieses Luftschiffs glänzen mit schicken, detaillierten Effekten.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Mideast Crisis 2

Mit **Mideast Crisis 2** präsentieren die Derelict Studios gut eineinhalb Jahre nach ihrer Mod für **C&C Generäle: Die Stunde Null** jetzt den Nachfolger. Der kommt als Total Conversion für **C&C 3: Tiberium Wars**.

Den fiktiven Konflikt im Nahen Osten gibt es in der Mod noch immer, allerdings stehen in der aktuellen Version RC1 nur zwei der angekündigten drei Parteien zur Wahl und auch die geplante Kampagne fehlt noch. Stattdessen bekämpfen Sie sich in **Mideast Crisis 2** aufseiten der „Israel Defense Forces“ (IDF) bzw. der „Guardians of Islam“ (GOI) auf vier speziellen Karten in Mehrspieler- und Skirmish-Partien.

In den Partien wirft die IDF etwa Merkava-Panzer, Hightech-Helikopter und Zeppeline mit Flugdrohnen in die Schlacht. Die GOI antwortet vor allem mit Gerät russischer Bauart wie Katjuscha-Werfern, Hind-Hubschraubern und MIG-Jets. Weil die in regelmäßigen Abständen aktivierbaren Spezialfähigkeiten und -waffen nur kurze Wartezeiten haben, sind schnelle, actionreiche Gefechte programmiert.

Für Spezialaufträge stehen Märtyrer zur Verfügung, die sich in den Gegnermassen in die Luft sprengen. Unterstützt wird diese Einheit vom „Jihadist“, der mittels Anwerbung die Einheitengröße fast verdoppeln kann. Ein Lob verdienen die Modder für die gelungene englische, zynische Sprachausgabe. Technisch bietet die Mod solide Kost, die Effekte können aber weder optisch noch akustisch völlig überzeugen. (sd/mb) ❑

Info: www.isotx.com/mec2

STARCRAFT: BROOD WAR

Planetary Episodes 1 & 2

Mit insgesamt sechs Episoden kann man **Planetary Episodes** wohl als die umfangreichste Fan-Kampagne für **Starcraft: Brood War** bezeichen. Sie wurde von unserem Leser Chris Vogler und einem erfahrenen Team entwickelt und erzählt in exzellent designten Missionen eine zusammenhängende Geschichte, deren Nebenhandlungen parallel zu den originalen Episoden von **Starcraft** und **Brood War** spielen.

Die spannende Erweiterung besteht aus je zwei Mini-Kampagnen für jede Partei, die jeweils vier Missionen beinhalten. In der Mini-Terranerkampagne „Mar Sara“ erleben Sie zunächst die Abenteuer der beiden konföderierten Squadron-Offiziere Guy Montag und Magellan auf der terranischen Ödlandwelt Mar Sara, Mini-Kampagne 2 spielt aufseiten der Zerg auf dem abseits gelegenen Ascheplaneten Char. Sie verfolgen die Geschehnisse erstmals aus der Perspektive der tödlichen Baelrog-Brut mitsamt deren blutrünstigem Zerg-Zerebraten Gorn. Dann kehren Sie in Mini-Kampagne 3 „Aiur“ mit den Protoss auf die Protoss-Heimatwelt Aiur zurück und erleben die Rettung von Prätor Fenix durch den großartigen Helden Xeldarus.

Episodes 2 enthält wie **Episodes 1** ebenfalls drei Mini-Kampagnen. In „Shakuras“ für die Protoss begleiten Sie die beiden Templer-Helden Eredalis und Kuverak auf eine Expedition im Zwielicht der Schattenwelt Shakuras. Dann unterstützen Sie in „Korhal“ (Terraner) die planetare Garnison des VED-Offiziers Carson Levesque im Kampf gegen die letzten Aufständischen der Terranischen Liga und schlüpfen schließlich in „Braxis“ (Zerg) in die Rolle des Dieners des Zerg-Zerebraten Xynocq und seiner gefräßigen Leviathan-Brut.

Fazit: eine rundum gelungene Mod mit fantastischem Missionsdesign, dichter Atmosphäre und gelungener Sprachausgabe. (mb) ❑

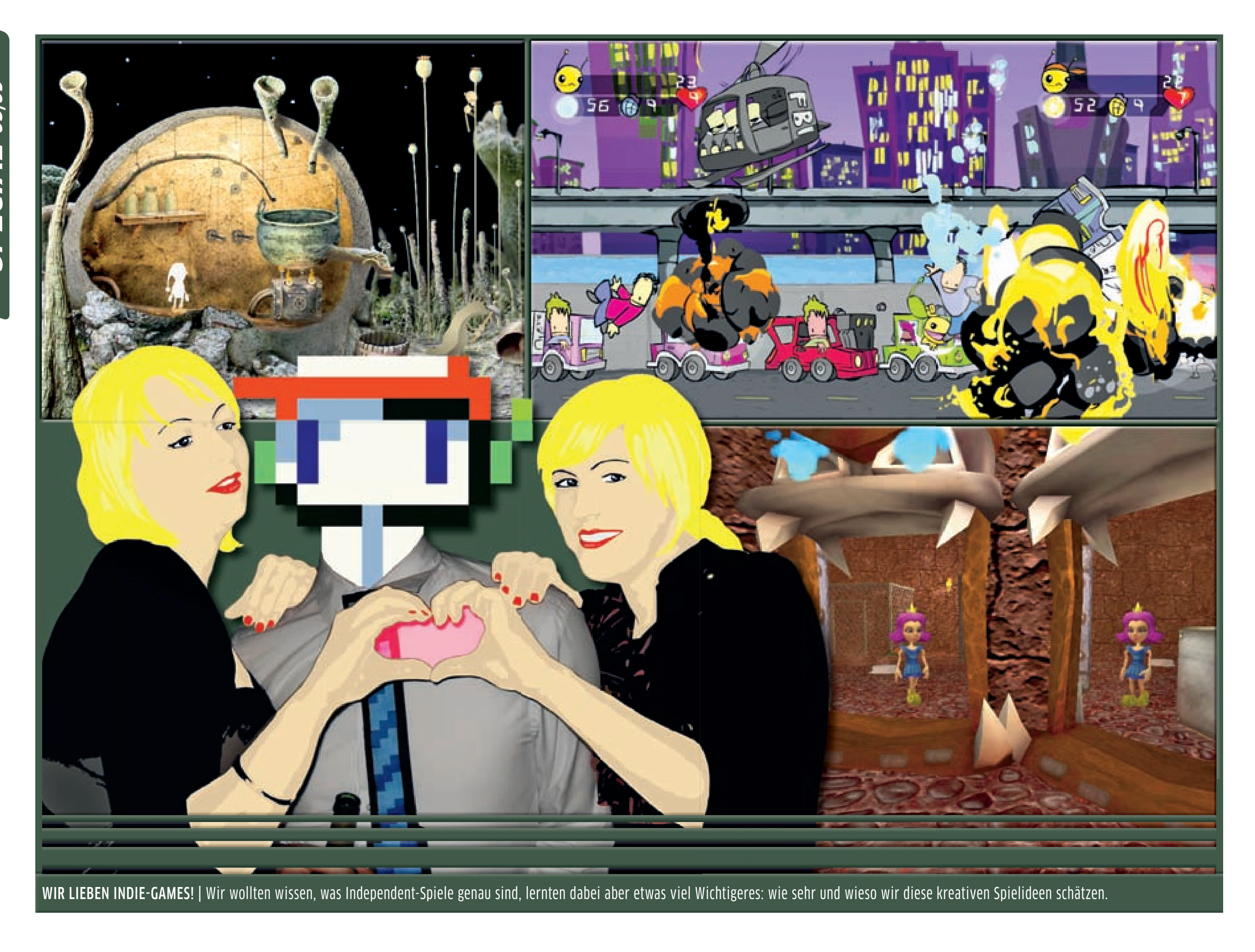
Info: www.eredalis.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 15 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis sehr schwer

◀ **KRISTALLKLAR** | In der Protosskampagne „Aiur“ ist die Machtquelle der Protoss, der Khaydarin-Kristall, der Schlüssel, um den gefallenen Prätor Fenix vor den gefährlichen Zerg-Schwärmen zu retten.

▼ **DÉJÀ-VU** | Die Terranerkampagne „Korhal“ führt die Erd-Streitkräfte VED sogar an Originalschauplätze des Add-ons **Brood War** wie hier zum zerstörten Palast von Kaiser Mengsk I.



WIR LIEBEN INDIE-GAMES! | Wir wollten wissen, was Independent-Spiele genau sind, lernten dabei aber etwas viel Wichtigeres: wie sehr und wieso wir diese kreativen Spielideen schätzen.

Phänomen Indie-Games

Von: Christian Schönlein

Kleiner Geldbeutel, große Idee: Wir werfen einen Blick auf Spiele, die die Industrie auf den Kopf stellen. Ganz ohne Milliarden-Budget.

Vom heimischen Wohnzimmer zur großen Industrie und zurück in die heimischen Wohnzimmer: Nach über 40 Jahren sind Computerspiele wieder dort angekommen, von wo aus sie ihren großen Siegeszug starteten. Was nicht heißen soll, dass wir hier das Ende von Electronic Arts & Co. verkünden wollen. Doch einige der wirklich wichtigen Spiele findet man eben nicht mehr im Portfolio der „Big Player", sondern auf den privaten Webseiten junger, kreativer Nerds. Jenseits eines Business, in dem es um Milliardensummen geht, hat sich eine Szene gebildet, die sich mit dem Prädikat „Independent" schmückt: Unabhängigkeit.

Ironischerweise sind es gerade die aus dieser Szene entspringenden innovativen Spielideen, die für so manchen Independent-Entwickler das Sprungbrett in die große Welt der Industrie bedeuten. Berühmtestes Beispiel ist Valves Portal: 2006 reichen Studenten des DigiPen Institute of Technology ihr Spiel Narbacular Drop beim Independent Games Festival ein. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle der knuffigen Prinzessin No-Knees, die wie so viele andere Königstöchter in Computerspielen entführt wurde. Allerdings verleiht ihr der Geist des Berges, in dem sie gefangen gehalten wird, die Fähigkeit, überall in ihrem Sichtfeld magische Portale zu öffnen und so aus dem labyrinthischen Verlies zu entkommen. Die jungen Programmierer um Kim Swift, Garret Rickey und Jeep Barnett gewinnen dank der ausgefuchsten Gameplay-Idee nicht nur einen Preis, sondern werden auch von Valve entdeckt, die das Potenzial hinter der Idee mit den Portalen erkennen. Zwei Jahre später, Game Developers Conference 2008: Am Abend des 20. Februar treffen sich die Großen der Branche, um die besten Spiele des Jahres 2007 zu küren. Mit von der Partie: Kim und Kollegen. In den vergangenen zwei Jahren waren sie maßgeblich an der Entwicklung von Portal beteiligt. Jetzt ist das Spiel neben Bioshock, Call of Duty 4, Rock Band und Super Mario Galaxy für den Hauptpreis der Game Developers Choice Awards nominiert. Die Überraschung ist perfekt, als Portal zum „Game of the Year" ernannt wird.

Es ist eine schöne Geschichte, zeigt sie doch, dass auch die Industrie und somit letztendlich die Spieler vom kreativen Potenzial der Independent-Szene profitieren. Aber gleichzeitig kommt damit die Frage auf, was Independent denn nun eigentlich bedeutet. Ist Narbacular Drop jetzt „Indie" und Portal „Mainstream", obwohl es sich doch um das gleiche Spielkonzept handelt? Wo ist die Schwelle zwischen diesen beiden Welten? Liegt sie in der reinen Unabhängigkeit von großen Unternehmen begründet

INDIE VERSUS MAINSTREAM?

Eigentlich wollten wir herausfinden, was ein Independent-Spiel so independent macht. Dabei steht die Szene gar nicht in Opposition zu GTA & Co. Diese fünf bekannten Beispiele schafften den Sprung in den Mainstream – und sind trotzdem durch und durch „Indie".



PORTAL
Die Erfolgsgeschichte hinter **Portal** kennt wohl so ziemlich jeder. Eine Gruppe Studenten entwickelt ein Spiel, das technisch recht rückständig daherkommt, dafür mit einer innovativen Spielidee aufwarten kann. Valve entdeckt das Spiel namens **Narbacular Drop** auf dem Independent Games Festival und engagiert die jungen Entwickler vom Fleck weg. Sie sollen ihre Idee mithilfe des technischen Gerüsts von **Half-Life 2** ausbauen. **Portal**, eines der besten Spiele 2008, ist geboren.

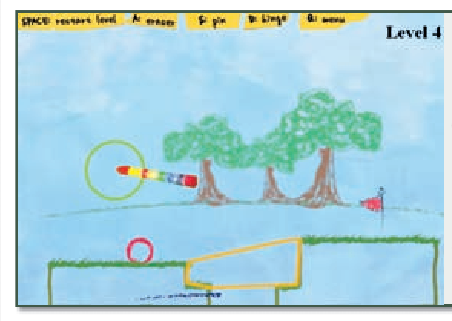


BRAID
In einem Spiel die Zeit zu manipulieren, ist schon lange nicht mehr innovativ. Die Art und Weise, wie dieses Gameplay-Element in die kniffligen Rätsel von **Braid** eingebunden ist, allerdings schon. Die Xbox-360-Version war so erfolgreich, dass jetzt eine PC-Umsetzung folgt. Ein ähnlich großer Indie-Hit wie **World of Goo**.



DARWINIA
Einer der ersten Independent-Titel, auf die auch der „Mainstream" aufmerksam und die von der Presse in höchsten Tönen gelobt wurden. Zu Recht! Wenn Sie sich selber noch kein Bild gemacht haben, dann können Sie dieses Spiel, angesiedelt irgendwo zwischen Echtzeitstrategie und Shooter, mit einer Präsentation irgendwo zwischen Retro-Charme und Cyberspace-Optik, via Steam herunterladen.

WORLD OF GOO
„Ohne Geld, aber mit viel Liebe" entwickelten Kyle Gabler und Ron Carmel ein kniffliges Knobelspiel, gewannen damit 2007 den IFG-Design-Award und schafften sogar den Sprung in den Mainstream. **World of Goo** ist ein Paradebeispiel für die Kreativität, die hinter einem Indie-Game steckt. Innovativ und trotzdem zugänglich, ein Rezept, das den Titel aus seinem Nischendasein direkt auf unserer Rechner verfrachtete – und seitdem regelmäßig den Arbeitsalltag zum Erliegen bringt.



CRAYON PHYSICS
Unsere Maus wird zum Buntstift, mit dem wir geometrische Formen in die Spielwelt zeichnen. Formen, die wir als Brücken und Pendel benutzen, um einen Ball von A nach B zu verfrachten. Schon die Flash-Version mit dem Namen **Magic Pen** machte süchtig, war aber viel zu kurz. Deshalb gibt es inzwischen eine stark erweiterte, käufliche Version.

oder kann ein Spiel auch mit Milliarden-Budget noch Independent sein, solange es mit innovativen Ideen und kreativen Konzepten aufwartet? Diese Fragen stellten wir Andreas Jahn-Sudmann, Medienwissenschaftler an der Uni Göttingen: „Wenn Independent-Spiele verkürzt gesagt solche sind, die sich in irgendeiner Form vom Mainstream unterscheiden oder abgrenzen (wollen), wäre zu klären, was man eigentlich unter Mainstream-Spielen versteht", hakt er in unseren Fragenkatalog ein. „In ökonomischer Hinsicht scheint es so, als könne man das vergleichsweise einfach bestimmen: In erster Linie sind damit die Spiele der Major-Studios gemeint, die als Publisher den internationalen Spielemarkt dominieren. Andererseits gibt es Konstellationen, in denen die „Indies" als Content-Lieferanten für die Majors fungieren. Hier ist eine klare Trennung auf der Basis industrieller Kriterien offensichtlich kaum zu ziehen. Aber das ist eben nur eine Ebene der möglichen Unterscheidung von Independent- und Mainstream-Spielen."

Auch auf inhaltlicher Ebene lassen sich Independent Games nur schwer fassen. Wie facettenreich solche Games sind, zeigt schon ein Blick auf Webseiten wie www.tigsource.com oder den Blog von www.indiegames.com. Täglich bekommt man hier neue Spielideen präsentiert, die zum Großteil auch noch völlig kostenlos sind. Denn viele Independent-Entwickler sehen ihre Spiele nicht als Konsumgut, sondern als kreatives und künstlerisches Werk. Und als solche sollen sie vor allem gesehen und gespielt werden. Auch Foren sind ein wahrer Inspirationsquell. Immer wieder rufen Mitglieder der Szene hier zu kleinen Wettbewerben auf – natürlich ohne Leistungsdruck oder Rivalitäten. Man sportt sich gegenseitig an, liefert sich gegenseitig neue Ideen, wie beim kürzlich abgehaltenen LoFi-48-Hour-RPG-Making-Jam der RPGDX-Community. Gerade mal zwei Tage hatten die Teilnehmer Zeit, ein Rollenspiel auf die Beine zu stellen. Bei einem solch knappen Zeitlimit war es unumgänglich, das Genre auf seine Essenz herunterzuköcheln – LoFi eben. Einige der Ergebnisse führten das Genre dabei ad absurdum, etwa das **Linear RPG** von Mitglied GirlFlash (spielbar unter http://girlflash.deviantart.com/art/The-Linear-RPG-114501766). Mit den Pfeiltasten steuert man ein Strichmännchen auf einer festgelegten Zickzacklinie nach vorn oder hinten und verliert dabei permanent Lebensenergie, während man gleichzeitig Erfahrungspunkte gewinnt. Derweil scrollt im Hintergrund Text, eine abstruse Geschichte, die alle Genre-Klischees durch den Kakao zieht. Auf den ersten Blick ist ein solches Spiel natürlich arg simpel und alles andere als fesselnd. Bei näherer Betrachtung stellt es aber nicht nur die Frage nach der Essenz eines Rollenspiels, sondern auch danach, was ein Spiel an sich sein kann.

Laut Andreas Jahn-Sudmann sind solche Titel aber Extremfälle: „Independent-Spiele stellen nur sehr selten das Spiel als solches infrage. Das müssen sie auch gar nicht – im Extremfall wäre es dann vielleicht ja auch kein Spiel mehr. Aber es ist auch gar nicht mein Interesse, so etwas von den Independent-Spieleentwicklern einzufordern. Ganz grundsätzlich geht es mir nicht darum, Kriterien dafür festzulegen, welches Spiel als ‚independent' gelten darf und welches nicht. Es ist aber sicherlich spannend, wenn einzelne Produkte unsere Vorstellung von den ästhetischen Potenzialen digitaler Spiele produktiv erweitern oder sich explizit von den Erzeugnissen der Mainstream-Industrie abgrenzen."

Eine Definition oder gar ein Regelwerk für Indie-Games finden zu wollen, hat also wenig Sinn. „Auch die Mainstream-Industrie ist ja durchaus bereit, sich auf ästhetische ‚Innovationen' einzulassen, statt sich auf die Reproduktion des Immergleichen zu beschränken", fährt Jahn-Sudmann fort. Die Frage sei eben, um was für eine Kategorie von Innovationen es sich dabei handele. Auch die Verbesserung von Spielelementen und die Einführung neuer Features, wie man es bei vielen Mainstream-Titeln beobachten kann, sind ja in gewisser Weise Innovationen. „Nur

DIE SOLLTEN SIE KENNEN

Es gibt so viele Indie-Games, da weiß man gar nicht, wo man anfangen soll. Wir finden, diese vier liefern einen recht guten Überblick über den schier grenzenlosen Einfallsreichtum der Szene.



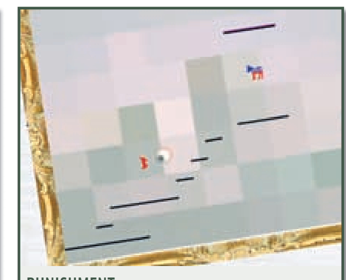
CAVE STORY
Daisuke „Pixel" Amaya erschuf eine fesselnde Mischung aus Jump & Run, Rollenspiel und Adventure in einem bezaubernden Retro-Pixel-Stil. **Cave Story** zählt schon jetzt zu den Klassikern der Szene. Nicht nur das Spiel gibt es kostenlos im Netz, Fans übersetzten die japanischen Texte und lieferten einen Patch nach, der es auch westlichen Spielern ermöglicht, in den Genuss dieses Kleinods kommen.
http://agtp.romhack.net/project.php?id=cavestory



THE ENDLESS FOREST
Ein Online-Rollenspiel minus Story, Quests, Dialoge, Inventar und überhaupt alles, was ein MMORPG ausmacht. Als Hirsch mit Menschengesicht laufen Sie durch einen Wald und „unterhalten" sich mit anderen Wesen einzig und allein durch Gestik, Mimik und Tiergeräusche. Klingt seltsam, entpuppt sich aber als interessantes, soziologisches Projekt. Spielen ganz im Sinne der Wissenschaft!
www.tale-of-tales.com/TheEndlessForest



THE GRAVEYARD
Wenn **The Endless Forest** das soziologische Projekt von Entwickler Tale of Tales darstellt, dann ist **The Graveyard** die philosophische Arbeit. In gerade mal fünf Minuten Spielzeit laufen Sie als alte Frau über einen Friedhof, nehmen auf einer Bank Platz, lauschen einem Lied und gehen wieder. Fertig. Damit ist der Titel weniger Spiel als interaktives Gemälde, das zum Nachdenken über den Tod anregt.
www.tale-of-tales.com/TheGraveyard



PUNISHMENT
Ein Angriff auf die Sinne. **Punishment** ist ein simples Plattform-Spiel, bei dem permanent die Perspektive verzogen und Ihre Wahrnehmung auf die Probe gestellt wird. Ein Paradebeispiel dafür, wie man mit einfachsten Mitteln einen komplett neuen Ansatz innerhalb eines Genres – hier Jump & Run – verfolgen kann. Denn was den Programmieraufwand angeht, ist ein Titel wie **Punishment** schnell zusammengestöpselt.
www.messhof.com/games

FORSCHUNG

Für die wissenschaftliche Perspektive dieser Reportage sorgte Andreas Jahn-Sudmann, Medienwissenschaftler am Zentrum für interdisziplinäre Medienwissenschaft (ZiM) der Georg-August-Universität Göttingen.

Andreas Jahn-Sudmanns Forschungsschwerpunkte sind Theorie und Geschichte der Medien, Film- und Fernsehwissenschaft, Kultursoziologie und Game Studies. Auf Spiele als Forschungsgegenstand wurde er durch seine Dissertation aufmerksam, in deren Rahmen er sich „intensiv mit der kulturellen Praxis des Independent-Films beschäftigte. Da lag es nahe, sich im Anschluss auch mal die Independent-Spieleszene genauer anzuschauen." Damit zählt er zu den Spiele-Forschern der ersten Stunde: „Erstaunlicherweise existierten zum damaligen Zeitpunkt kaum wissenschaftliche Studien zum Thema, in Deutschland keine einzige. In jüngster Zeit nimmt das Interesse, auch in der Wissenschaft, zwar spürbar zu – aber noch handelt es sich bei dem Phänomen der Independent Games, gerade im Vergleich zur Film- und Musikbranche, eher um ein Randphänomen. Das kann sich natürlich ändern."



Wer sich für das Thema interessiert, sollte einen Blick auf www.eludamos.org werfen. Hier veröffentlicht Andreas Jahn-Sudmann zusammen mit Kollegen im Halbjahresturnus das Fachmagazin **Eludamos**, das sich in Form von theoretischen und empirischen Artikeln dem Forschungsgegenstand Computerspiel widmet.

unterscheiden sich diese ein Stück weit im Grad des Risikos, das mit ihnen eingegangen wird. Egal um welchen Zweig der Kulturindustrie es gerade geht, grundsätzlich gilt: wo viel Geld im Spiel ist, versucht man Risiken zu vermeiden oder zumindest zu minimieren. Solange die Nachfrage stimmt, gibt es auch keinen (zwingenden) Grund, das Altbewährte aufzugeben. Das hört sich jetzt sehr kulturkritisch an und ist darüber hinaus auch keine neue Erkenntnis. Aber so verhält es sich eben. Grundsätzlich können Independent-Spieleentwickler selbstverständlich mehr ästhetische Risiken eingehen und mehr Experimentierfreude zeigen, insbesondere weil die Budgets geringer sind und damit das finanzielle Risiko. Viele Independent-Spiele entstehen in nichtindustriellen Kontexten, d. h. als Freizeit- oder Hochschulprojekte. Da ist der Druck geringer, bestimmte kommerzielle Erwartungen zu erfüllen, und es existieren mehr Spielräume für außergewöhnliche Ideen, die dann letztlich auch wieder für die kommerzielle Spieleindustrie interessant sein können."

Womit wir wieder am Anfang unserer Reportage angekommen wären: Auch die breite Masse profitiert von der Experimentierfreude der Independent-Entwickler. Das haben inzwischen auch die großen Hersteller begriffen und beauftragen nicht nur junge Talente für kommerzielle Produkte, sondern bieten mit Portalen wie Steam auch den Independent-Titeln immer häufiger eine öffentliche Plattform. Aber stellen sich Independent Games damit nicht selbst infrage? In der Musikwelt wäre spätestens jetzt von „Ausverkauf" die Rede. „Das Problem der gegenwärtigen Independent-Spieleszene ist weniger eines der Vereinnahmung oder des Ausverkaufs", glaubt Andreas Jahn-Sudmann. „Die Frage ist eher, wie sehr sich eine Independent-Spielekultur weiter etablieren kann und vielleicht auch in kommerzieller Hinsicht interessant(er) wird. Das Independent Games Festival, das wichtigste Festival für unabhängige Spiele, gibt es gerade mal zehn Jahre. Gerade im Vergleich mit der Filmbranche ist da noch einiges an Aufbauarbeit zu leisten."

Andreas Jahn-Sudmann scheint davon überzeugt, dass die kleinen und großen Entwickler nicht etwa in Opposition zueinander stehen, sondern sich gegenseitig befruchten. Unser Versuch, Independent Games von Mainstream-Spielen abzugrenzen, ist damit passé – denn er käme dem Versuch gleich, ein solches oppositionelles Verhältnis herzustellen: „Es stellt sich die Frage, ob man als Independent Producer überhaupt ein Interesse daran hat, Spiele zu entwickeln, denen eine Counter-Mainstream-Ästhetik eingeschrieben ist. Dafür bedarf es auch einer entsprechenden Ideologie, die sich aus einem kulturellen Unbehagen angesichts der dominanten Spielekultur speist. Vielleicht sieht man momentan eher noch die Notwendigkeit, das Spiel als kulturelle Form aufzuwerten, statt sich an einer ästhetischen Kritik der Spielekultur abzuarbeiten. Abgesehen davon haben viele Entwickler einfach Spaß an ihrer Tätigkeit oder das leicht nachvollziehbare Interesse, die Mainstream-Industrie auf ihr Talent aufmerksam zu machen, und sehen die Independent-Produktion als Karrieresprungbrett an. Das ist ja beim amerikanischen Independent-Film ganz ähnlich: Man denke etwa an Regisseure wie Kevin Smith, Robert Rodriguez oder Quentin Tarantino. Das Spiel mit Kino-Konventionen war auch immer der Nachweis, dass man das erzählerische Handwerk sicher beherrscht."

> „Indie-Games demokratisieren die Spielentwicklung."
>
> Peter Stock, Independent-Entwickler (Armadillo Run)

Eine handfeste Antwort auf die Frage, was genau die Independent-Spiele denn nun überhaupt definiert, brauchen wir also eigentlich gar nicht. Was zählt, ist, dass sie uns fernab irgendwelcher Genre-Zuschreibungen nicht nur begeistern, sondern dabei auch noch für einen steten frischen Wind in der großen, weiten Welt der Computerspiele sorgen. Damit auch Sie diese Welt ein bisschen besser kennen lernen können, haben wir uns auf diesen Seiten nicht nur mit einem Kenner unterhalten, sondern auch noch etliche Links zu Spielen abgedruckt. Jetzt sind also wieder Sie am Drücker. ❑

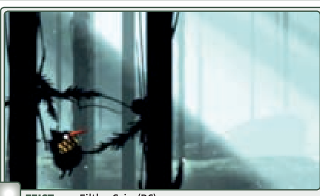
INDEPENDENT GAMES FESTIVAL

Was das Sundance Film Festival für Filme, das ist das Independent Games Festival für Computerspiele. Am 25. März findet es zum elften Mal statt.



Wie bei vielen Messen geht es beim Independent Games Festival, kurz IGF, natürlich auch darum, neue Spiele zu präsentieren. Auf dem Messegelände darf gezockt und mit den Entwicklern geplaudert werden. In offiziellen Diskussionsrunden geht es außerdem um Themen wie Marketing oder medienwissenschaftliche Ansätze. Gegründet wurde das Independent Games Festival 1998 aber eigentlich mit dem Ziel, innovative Spielideen mit einem Award auszuzeichnen und zu fördern. Und mit Innovationen sind nicht etwa ein paar neue Tricks im Repertoire einer Lara Croft gemeint, sondern frische Spielideen, die das Medium als Kunstform in Szene setzen oder die Herangehensweise an ein Genre komplett auf den Kopf stellen. Ausgezahlte Preisgelder fließen daher auch nicht in die Taschen großer Unternehmen, sondern gehen direkt an unabhängige Entwickler, die damit neue Projekte realisieren.

Unter Hunderten von eingesandten Spielen wählt eine Jury etwa zwei Dutzend Titel aus, die in den Kategorien Innovation, Technical Excellence sowie Excellence in Visual Art, Audio und Design nominiert werden. Da die Independent-Community aber nichts ohne die ... na ja ... eben die Community wäre, hört der Einfluss der Jury hier auch schon auf. Der IGF-Award ist ein Publikumspreis, gewählt werden die Gewinner also einzig und allein von Spielern und Anhängern der Independent-Szene. Zu diesem Zweck sind alle nominierten Titel online einsehbar, zum Teil sogar als kostenlose Vollversionen. Eine Praxis, die Independent-Entwickler übrigens ohnehin praktizieren. Die Werke sollen vor allem gespielt werden, weswegen sie oft gratis unter das Volk gebracht werden dürfen und sollen. Deswegen finden Sie in unserer Liste der dieses Jahr Nominierten auch gleich den dazugehörigen Internet-Link.



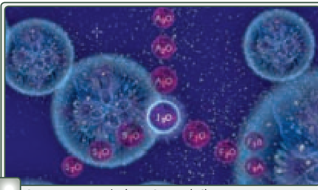
FEIST von Filthy Grip (PC)
Die künstliche Intelligenz in diesem Spiels agiert vollkommen autonom und sorgt so bei jeder Runde für ein neues Erlebnis.
http://www.gd08.ch/FEIST



Night Game von Nicalis (PC, Wii)
Ein Ball, realistische Physik und der düstere Grafikstil machen diesen Titel zu einem atmosphärischen Knobelspiel.
www.nicalis.com



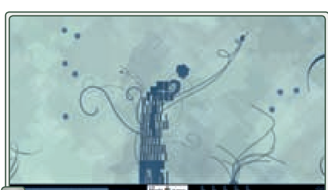
The Graveyard von Tale of Tales (PC)
Weniger Spiel als vielmehr Kurzgeschichte und interaktives Gemälde. Spannend oder langweilig?
http://Tale-of-Tales.com/TheGraveyard



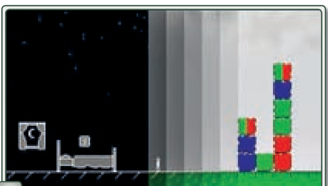
Osmos von Hemisphere Games (PC)
Und wieder ein physikbasiertes Spiel. Hier wirkt sich die Physik nicht nur aufs Gameplay aus, sondern ist auch Thema.
www.hemispheregames.com/osmos



IncrediBots von Brubby Games (PC)
Ein spielbarer Flash-Editor, bei dem man durch das Zeichnen von geometrischen Formen Fahrzeuge baut.
http://incredibots.com



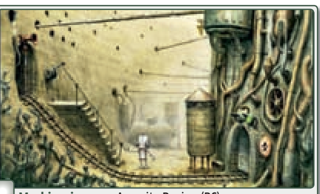
PixelJunk Eden von Q-Games Ltd. (PlayStation 3)
Hier schwingen Sie sich über organische, pflanzenartige Gebilde und lassen sie dadurch weiterwachsen.
http://pixeljunk.jp



Between von Jason Rohrer (PC)
Jason Rohrer widmet sich in seinen Spielen stets philosophischen Fragen. Hier will er wissen, was Bewusstsein ist.
http://hcsoftware.sourceforge.net/between



Cletus Clay von TunaSnax (PC, Xbox 360)
Im Kern klassische 2D-Run&Gun-Action. Der Clou: Die Grafik wurde mit Knete und Stop-Motion-Technik erstellt.
www.tunasnax.com



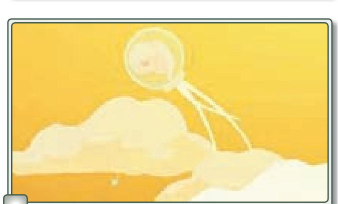
Machinarium von Amanita Design (PC)
Das neue Point&Click-Adventure der **Samorost**-Macher mit wunderschönem, kafkaeskem Grafik-Stil.
http://www.machinarium.com



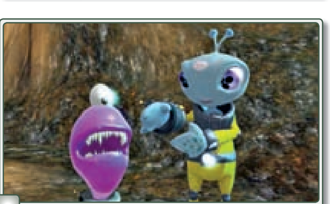
Retro/Grade von 24 Caret Games (PC)
Ein klassischer Shooter, der rückwärts gespielt wird! Schüsse müssen z. B. eingesammelt statt abgefeuert werden.
www.retrogradegame.com



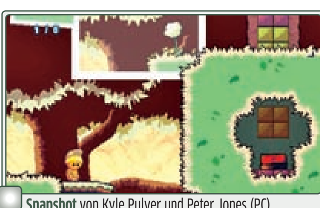
Blueberry Garden von Erik Svedang (PC)
Ein spielbares Märchen mit Bilderbuch-Charme. Spannend: Die Spielwelt ist ein sich stets veränderndes Ökosystem.
www.eriksvedang.com



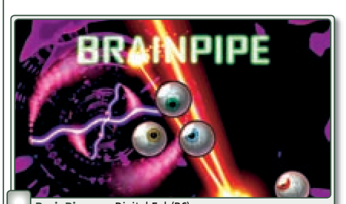
Coil von From The Depths (PC)
Ein experimentelles, interaktives Kunstwerk, bei dem der Spieler ohne Vorkenntnisse „herumspielen" muss.
http://edmundm.com/coil



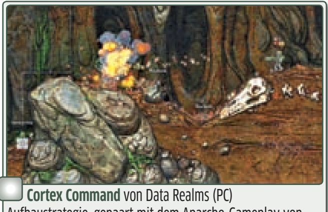
The Maw von Twisted Pixel Games (Xbox 360)
Trotz einiger Gameplay-Kniffe ist dieses Action-Adventure der wohl noch konventionellste Titel in dieser Liste.
http://www.WhatIsTheMaw.com



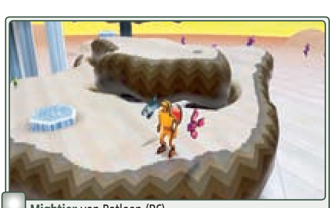
Snapshot von Kyle Pulver und Peter Jones (PC)
Objekte, von denen Sie in der bunten 2D-Welt Fotos schießen, können im weiteren Spielverlauf eingesetzt werden.
www.snapshotgame.com



BrainPipe von Digital Eel (PC)
Ein leicht zu bedienender Shooter, der durch Grafik- und Soundeffekte eine hypnotische Wirkung erzielt
http://www.shrapnelgames.com/Digital_Eel/BP/BP_page.html



Cortex Command von Data Realms (PC)
Aufbaustrategie, gepaart mit dem Anarcho-Gameplay von **Worms** und einer überraschenden Physik-Engine.
www.cortexcommand.com



Mightier von Ratloop (PC)
Ein Geschicklichkeits- und Rätselspiel, das mit Stift und Papier, Drucker und Webcam gezockt wird
www.ratloop.com/mightier



You Have To Burn The Rope von Kian Bashiri (PC)
Dieses „Anti-Spiel" nimmt Jump & Runs auf den Arm. In der Spielzeit von einer Minute ist alles vorherbestimmt.
www.mazapan.se/games/BurnTheRope.php



CarneyVale Showtime von Singapore-MIT (Xbox 360)
Als Ragdoll-Clown Slinky turnen Sie hier durch die Spielwelt, indem Sie sich von Objekt zu Objekt schwingen.
http://gambit.mit.edu/loadgame/showtime.php



Dyson von Rudolf Kremers und Alex May (PC)
Ein entspannend wirkender Grafikstil steht in krassem Gegensatz zum knallharten Taktik-Gameplay.
http://www.dyson-game.com



Musaic Box von KranX Production (PC)
Ein klassisches Puzzle-Spiel. Anstatt abstrakt zu denken, müssen Rätsel aber durch Hinhören gelöst werden.
www.bigfishgames.com/download-games/4166/musaic-box



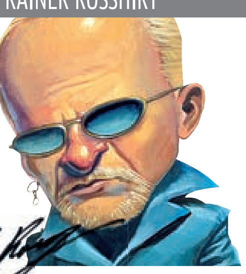
Zeno Clash von ACE Team Software (PC)
Ein Ego-Shooter ohne Ballerei. Beinahe alle Auseinandersetzungen werden durch ein Nahkampfsystem ausgefochten.
www.zenoclash.com

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Nachdem ich mich letzten Monat schon über meine Landsleute im Urlaub ausgelassen habe, muss ich leider feststellen, dass ich noch lange nicht fertig bin."

Deutsche Touristen pflegen im Ausland gerne alte germanische Sitten und Gebräuche. Mit seinem Aussehen versucht der Urlauber an die germanischen Sagen zu erinnern. Speziell an die Geschichte mit den Dienerinnen der Hel, welche nachts die Lebenden durch den Anblick ihrer Leiber zu erschrecken pflegten. Ach, wenn es doch nur des Nachts wäre! Gerne überrascht der Feriengast fremde Kulturen mit der … äh … ungewöhnlichen Farbzusammenstellung seiner Kleidung. Ganz klar werden hier leuchtende Farben bevorzugt – um das Wort „grell" zu vermeiden. Wichtig ist, dass der Stoff gut zu der Farbe von Senfgurken passt – einer Farbe, die man auch „Hautfarbe am Anfang der Ferien" nennen könnte, welche später einem gesunden Krebsrot weicht. Und damit man auch möglichst viel davon mitbekommt, hat Urlauberkleidung entsprechend knapp zu sitzen. Knappe Kleidung kann ein überaus erfreulicher Anblick sein, aber nur bei Personen unter 60 Lebensjahren und unter 100 kg. Und ohne diskriminieren zu wollen, möchte ich noch das Prädikat „weiblich" anhängen. Leider wird die Urlauberuniform von beiden Geschlechtern bevorzugt – ungeachtet der Jahresringe um die Hüften. Was zu Hause aus gutem Grund stets geschickt kaschiert wird, quillt im Urlaub aus allen stark beanspruchten Nähten. Unverzichtbar in südlichen Gefilden ist auch die unnachahmliche Geruchsmischung aus abgestandenem Schweiß, schamhaft getarnt mit ein bis zwei Litern billigem Duftwasser. Zumindest ist dieser olfaktorische Großangriff gut gegen Moskitos und erlaubt es dem Urlauber, seinesgleichen am Geruch zu erkennen, was die Rottenbildung merklich vereinfacht. Denn wer nur scheiße aussieht, könnte ja auch Engländer und somit selbst fremd sein! Im Verbund mit prächtiger, lebensfroher Farbgebung jedenfalls eine schier unschlagbare Kombination. So kann sich der Urlauber auch sicher sein, beim Besuch von Tempeln, Moscheen oder Museen stets angemessen gekleidet zu sein. Morgens am Pool oder abends an der Bar gibt er sich dafür etwas legerer. Meine gute Erziehung verbietet es mir, näher darauf einzugehen. Und des Abends erfreut der Tourist den Gastgeber auch gern durch das Absingen alter Weisen, wobei er bei der Auswahl keineswegs zimperlich ist. Hauptsache ist, dass es schön laut und irgendwie immer von Jürgen Drews ist, sich keinesfalls reimen darf und auch noch im Vollsuff intoniert werden kann. Der letzte Punkt ist sehr wichtig, da dieser Zustand nach Sonnenuntergang zwangsweise einzutreten hat. Kleinere Sprachbarrieren überbrückt man liebenswert beim heimischen Kellner, indem man das Gewünschte wiederholt, nur bei jeder Wiederholung lauter als vorher, wobei auch gerne etwas Mundart ins Spiel kommen kann. Spätestens ab einem Schalldruck von 120 Dezibel pro Touristenkehle wird die bedauernswerte Bedienung zwar immer noch nichts begriffen haben, aber sicherheitshalber größere Mengen Alkoholika und ein paar Strohhalme anschleppen, womit sie so verkehrt gar nicht liegen kann. Nicht umsonst ist ein Tinnitus bei einem Kellner auf Mallorca etwas Alltägliches. Und wenn er ganz taub und zudem noch farbenblind wird, hat er eine reelle Chance, das Rentenalter auch zu erreichen. Vielleicht ist er dann ja so verrückt und nutzt die Gelegenheit, sich Deutschland einmal selbst anzusehen. Ich fürchte, dass er sich ganz schön wundern wird, zu welchen Metamorphosen der Deutsche fähig ist. Wie sagt unser Volksmund doch so schön? „Behüt mich Gott vor Sturm und Wind, und Landsleut', die im Urlaub sind."

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Werbung

„Ein Wohlgefühl erzeugt das nicht."

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich würde es begrüßen, wenn Sie von den Bannereinblendungen absehen würden. Ich bin mir sicher, dass diese einen wirtschaftlichen Reiz besitzen – ein „Wohlgefühl" beim Stöbern und Lesen Ihrer Website erzeugen diese allerdings nicht.

Mit freundlichen Grüßen:
Christian Feddersen

Auch wenn das jetzt brutal klingt: Unsere Werbung ist auch keineswegs dazu da, dem Leser ein wohliges Gefühl zu vermitteln, und dient wirklich nur dem schnöden Gelderwerb. Das mag Ihnen jetzt irgendwie unmoralisch vorkommen, hat aber durchaus seine Berechtigung. Um diese Seite zu erstellen und am Leben zu erhalten, ist eine ganze Reihe von Leuten notwendig: Webdesigner, Programmierer und Redakteure, welche für den Inhalt sorgen. All diese Leute verbringen hier weder ihre Freizeit, noch wurde bei uns die Sklaverei eingeführt, was zur Folge hat, dass neben etlichen Fixkosten (Server etc.) auch Personalkosten gedeckt werden müssen. Da wir unseren Internetauftritt kostenlos anbieten, muss der Aufwand durch die Werbung finanziert werden. Denn ohne Einkommen würde unser Wohlgefühl ganz entschieden Schaden nehmen.

Quiz

„Typen, die eine Katze haben, waren mir schon immer suspekt!"

Guten Tag, Herr Rosshirt!

Das Erraten der Tätigkeit von Personen in Ihrem kollegialen Umfeld war schon nicht ganz so einfach, aber ein nettes Nebenbei; Löwendompteure und Chirurgen fallen nicht unbedingt ins Verlagsgeschäft hinein; das beengte das Aufgabenfeld Ihrer „Kollegen" (sachlich, weder männlich noch weiblich) und man konnte sich einfach etwas herauspicken, dazu ein bissel Glück und schon hatte man auch einen Treffer. Aber ein Hund? Da

ROSSIS RACHE AN **HERRN SOMMERER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Sommerer, vielen Dank für Ihr Interesse an unserer Redaktion und die Anfrage nach unseren Besuchszeiten. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir keine Besuchszeiten haben, was nach meinem Geschmack auch irgendwie nach Zoo klingt. So sehr ich Ihr Interesse verstehen kann, ist es dennoch leider nicht möglich, als Besucher ein „wenig durch die Räumlichkeiten zu schlendern und den Redakteuren über die Schulter zu gucken". Ich darf an dieser Stelle anmerken, dass auch das Füttern und Necken der Redakteure seitens der Geschäftsleitung ausdrücklich untersagt wurde! Wenn wir dies nur für ein einziges Prozent unserer Leser genehmigen würden, flanierten hier täglich Fremde umher, was ein konzentriertes Arbeiten behindern und den Neid der Kollegen wecken würde. Nicht zu vergessen die ungeklärte Frage nach der Haftung. Sie könnten auf tränenfeuchtem Fußboden ausrutschen. Herumfliegende DVDs könnten Sie treffen. Unser Kaffee wird nur von Mägen vertragen, die durch jahrelanges Training abgehärtet sind. Wer haftet, wenn ich Sie auf der Flucht vor Stefan übersehe? Wer zahlt Ihren Arbeitsausfall, wenn Sie von einem Redakteur gebissen werden? Solange diese Fragen nicht geklärt wurden, kann ich Ihnen leider nur mitteilen, dass Besuche ausschließlich am Tag der offenen Tür möglich sind, welcher dieses Jahr auf den 30. Februar fiel.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

ich leider nicht die Liste Ihrer Belegschaft habe, um einfach mal munter drauflos zutippen, ist das quasi der Blick in die Glaskugel, das Lesen im Kaffeesatz. Da mir nur drei Personen in Ihrer Redaktion namentlich bekannt sind, tippe ich jetzt einfach mal auf keine Frau. Und warum? Weil neben dem Hund ein paar Dockers (Schuhe) stehen, die ich zufälligerweise auch besitze. Dieses Modell ist nicht ganz typisch für den Damenfuß und somit sag ich mal, dass es Ihr Hund ist.

In diesem Sinne: Matze

PS: Typen, die eine Katze haben, waren mir schon immer ein wenig suspekt!

Oha – Sie und noch zwei andere haben vollkommen richtig und scharfsinnig kombiniert, aber leider die E-Mail abgeschickt, als hier schon Redaktionsschluss war. Da ich keinen Einsendeschluss angegeben habe, ist das natürlich nur mein Problem. Und weil Sie der Erste der Nachzügler waren, steht Ihnen auch der Preis zu. Ich werde umgehend zwecks Beschaffung desselben aktiv werden. Im Gegensatz zu Ihnen habe ich aber keinerlei Probleme mit Katzenbesitzern. Nicht alle von denen planen, die Weltherrschaft zu ergreifen. Allerdings habe ich ein Problem mit Katzen. Ich kann mit dieser Art Vierfüßler irgendwie nichts anfangen und habe auch ständig das ungute Gefühl, dass Katzen lügen, wenn sie sich schon einmal zu einer Äußerung hinreißen lassen. Den Umgang mit Hunden finde ich einfacher und wenn ich die Wahl habe, werde ich auch lieber gebissen als gekratzt – das ist irgendwie maskuliner. Obwohl ich Katzen kenne, von denen ich beides haben kann, was sie mir auch nicht sympathischer macht.

Mehr vom Quiz

Lieber Rossi,

jemand, der sich sogar auf der Toilette mit Schreiben statt mit Lesen beschäftigt und zusätzlich seine Strategie für C&C lange vorher plant (so sieht es jedenfalls aus), muss Buchhalter sein.

MfG Jakob

Ich bin jetzt nicht so informiert, was Buchhalter so alles auf der Toilette treiben. Wenn Sie vorhaben, mir die Quelle Ihres Wissens kundzutun, lassen Sie es bitte bleiben. Ich konnte schon verschiedentlich Buchhalter in freier Wildbahn beobachten und bisweilen führten sie auch Akten mit sich. Aber unsere Buchhaltung pflegt sich sehr selten mit Strategien für C&C zu beschäftigen – und wenn, dann nur zu Hause. In welchem Raum das sein könnte, will ich mir nach Ihrer E-Mail nun lieber doch nicht vorstellen.

Foto

„Mein ausdrücklicher Dank für viele Jahre gute Unterhaltung“

Lieber Rainer,

ich befinde mich nun schon in meinen späten Zwanzigern und habe seit meinen mittleren Zehnern die PC Games immer gern und konzentriert studiert. Ich gehöre zu den Leuten, die nach dem Aufschlagen der Zeitschrift immer zunächst deine Rubrik und dann erst den Headlinerartikel lesen. Mein ausdrücklicher Dank für viele Jahre gute Unterhaltung. Mich treibt folgende Frage um (die dir hoffentlich nicht schon zur Gänze zum Halse heraushängt, auch wenn ich das irgendwie befürchte): Wieso gibt es kein Foto von dir? Auch emsiges Googeln hat da keine befriedigende Antwort zutage gebracht. Es interessiert mich aber wirklich! In einer dunklen Minute habe ich einmal befürchtet, dass dahinter vielleicht etwas Trauriges steckt – etwa das Verbergen von Unfallnarben –, was ich ausdrücklich nicht hoffe.

Allzeit eine gute Zeit und immer eine schreibfreudige Hand: M. Schmidt

Du wirst es sicher schon ahnen: Die Frage hängt mir wirklich schon zum Hals heraus. Ich hatte einfach nie Lust, mein Gesicht zu zeigen, und nach so vielen Jahren werde ich jetzt bestimmt nicht mehr damit anfangen. Zumal mir auch nicht klar ist, wozu das gut sein sollte. Bedenke auch, dass diese Marotte von mir durch die vielen Jahre ja auch quasi zur Tradition gereift ist! Ich kann dich aber beruhigen – mit einem Unfall hat es nichts zu tun. Ich sehe schon immer so aus. Ich geb auch schamrot zu, dass es mir irgendwie eine diebische Freude macht, ein ungoogelbares Gesicht zu haben. Obwohl das so auch nicht ganz richtig ist. Wer es geschickt anstellt, kann drei Fotos von meinem Gesicht finden – eines davon sogar ohne Weihnachtsmannbart oder Helm! Nein, einen Preis gibt es dafür keinen. Auch keinen Ruhm. Höchstens Gelächter, weil du so viele Stunden auf der Suche nach etwas ganz und gar Unwichtigem warst.

Unterwäsche

„Ich komme nicht umhin, Sie auf die sich daraus ergebenden Karrieremöglichkeiten hinzuweisen!“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wiewohl ich Ihre Weigerung, einen Strip für die Leserschaft zu vollziehen (Rossis Welt), voll un-

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen rund ums Internet**

5) **86** Millionen Menschen: So viele Mitglieder hat Ebay weltweit. Das mag nach viel klingen, aber genauso viele Personen nutzen mindestens einmal pro Woche ein Angebot der Deutschen Welle in Fernsehen oder Hörfunk.

4) **59** Milliarden US-Dollar: Diese erstaunliche Summe setzte Ebay im vergangenen Jahr um. In diesem Jahr meldet die US-Hypothekenbank allerdings genau diese Summe als Verlust.

3) **1,8** Millionen Menschen: Sehr eindrucksvoll, wie viele die Amtseinführung Obamas feierten. Übrigens haben exakt so viele Personen in Neuseeland einen Internetanschluss.

2) **4** Watt: Diese geringe Energieaufnahme hat der eigentliche Chip des Atom-Prozessors. Aber auch eine Anfrage bei der Suchmaschine Google kostet vier Watt Strom pro Stunde.

1) **18** Gramm: So viel wiegt ein durchschnittlicher Dartpfeil – und eine Auktion bei Ebay schlägt ebenfalls mit 18 Gramm CO_2 zu Buche.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

terstütze, komme ich nicht umhin, Sie auf die sich daraus ergebenden Karrieremöglichkeiten hinzuweisen! Ich weiß aber noch, dass die gegenwärtige Chefredakteurin Petra Fröhlich (vormals Maueröder) auch einmal seitens der Leserschaft dazu „genötigt" wurde, in Unterwäsche zu posieren, und diese Fotos als Beigabe auf der CD/DVD erschienen sind. Zufall? Außerdem wäre ich sehr dankbar, wenn Sie mir mitteilen könnten, wann die besagten Fotos Ihrer Kollegin als Beilage erschienen sind, da ich sie gerne nach all den Jahren noch mal herauskramen würde. Falls Sie einem treuen Kunden einen besonderen „Abo-Gefallen" tun wollen und die Bilder im Archiv greifbar sind, würde ich mich auch über ein direktes Zukommenlassen freuen.

lg, Gerhard

Karrieremöglichkeit? Als abschreckendes Beispiel oder Frauenverscheucher tätig zu werden, ist jetzt nicht gerade das, was ich mir unter einer Traumkarriere vorstelle! Und wo wir gerade bei Vorstellungen sind: Sie scheinen da ein ziemliches Problem mit sich herumzutragen! Wie kommen Sie auf die absurde Idee, unsere Chefredakteurin hätte jemals in Unterwäsche posiert? Senilität oder unkontrollierte Hormonschwankungen? Was denken Sie eigentlich, was wir hier den ganzen Tag treiben? Wenn ich es mir genau überlege, würde ich auf eine Antwort dann aber lieber doch verzichten. Da Sie so freundlich waren, Ihren Absender anzugeben, hab ich mir erlaubt, Ihr Ansinnen direkt an den Ehemann von Frau Fröhlich weiterzuleiten. Wie er darauf reagieren wird, kann ich nicht sagen, weil die Beruhigungsmittel noch wirken.

Gewinn

„Herzlichen Glückwunsch"

Hallo Herr Rosshirt

Herzlichen Glückwunsch, Ihr E-Mail-Adresse gewann Nine Hundred und Dreißig fünftausend vierhundert und siebzig Euro (935.470,00 Euro) in die elektronische Post Award Ende des Jahres zieht, man erwartet von Ihnen, wenden Sie sich an den Forderungen Agent sofort für Gewinne Überweisung mit Details.

Herzlichst, Herr Antonio Torries

Hallo Herr Torries, vielen Dank für Ihre E-Mail, über die ich mich natürlich sehr gefreut habe, auch wenn mir der „elektronische Post Award" bisher gar nicht bekannt war und es mir entfallen sein muss, dass ich irgendwie daran teilgenommen habe – oder wie auch immer ich sonst zu dieser Ehre gekommen bin. Ich werde einen Teil des Geldes nutzen, um lernwilligen Spaniern (ich konnte Ihrer E-Mail-Adresse diese Nationalität entnehmen) einen Deutschkurs zu finanzieren. Den (erheblichen) Rest des Geldes werde ich wohl für meinen Therapeuten aufbringen müssen, der mich von meiner Depression befreit, weil mich alle Spammer offenbar für blöd halten.

FdM

„Ich habe zu Hause eine Frau, Kinder und einen Hund."

Hallo Rainer,

ich finde es schade, dass ihr den „Running FdM" abgeschafft habt. Erst dachte ich ja, er ist nur für eine Ausgabe im Urlaub, aber da ich ihn nun schon einige Monate lang vermisse, mache ich mir langsam Sorgen. Vielleicht kann ich aber auch mit der Aussage punkten, dass ich die PC Games nun schon seit über 15 Jahren jeden Monat brav gekauft habe und alle fein säuberlich aufbewahrt habe. Der Preis für den FdM wäre somit also eine Art Treueprämie. Wenn das alles nichts hilft, kann ich noch mit der Mitleidsschiene aufwarten. Ich habe zu Hause eine Frau, Kinder und einen Hund. Das Geld, das ich vor zwölf Jahren noch für neue Rechner und Spiele ausgeben konnte, fließt jetzt in Windeln.

Viele Grüße: Richard

Um den Fehler des Monats brauchst du dir keine Sorgen mehr zu machen – der ist so tot, dass er schon nicht einmal mehr stinkt. Nur gelegentlich lasse ich mich noch zu einer Art Leichenschändung hinreißen. Die Mitleidsmasche kann funktionieren, aber in deinem Fall leider nicht. Deinem Hund schicke ich aber einen Knochen. Der kann bestimmt nichts dafür. Vielleicht teilt er ja mit dir? Dass dein ganzes Geld für Kinderzubehör draufgeht, ist zwar bedauerlich, aber das ist ein klassischer Fall von einer gesalzenen Rechnung, die nach dem Vergnügen kommt. Wobei ich jetzt einfach mal davon ausgehe, dass es ein Vergnügen war, was letztendlich zu deinem Windelfüller geführt hat.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: In der letzten Ausgabe Stefan zu erraten, war ja wirklich leicht. Per Los geht der Preis an Holger Bern.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS



Peter Bail fürchtet sich vor nichts – abgesehen von Rost.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

Im Zweifelsfall kannst du mir ja einmal ein Foto deiner Frau schicken. Vielleicht funktioniert die Mitleidstour ja dann.

Technisches



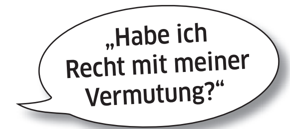
Hallo Leute,

ich habe eine allgemeine Frage zur Heft-DVD, vielleicht könnten Sie diese gegebenenfalls an die Technikabteilung weiterreichen? Kann man auf die DVD (auf irgendeine Weise) noch etwas brennen (schreiben)? Wird die DVD komplett beschrieben? Es bleibt sicherlich immer etwas Platz darauf.

MfG: Thomas Watznauer

Ich trau mich jetzt nicht, Ihrem Wusch zu entsprechen und die Frage an unsere Technik weiterzuleiten. Darf ich stattdessen meine unfachmännische Meinung dazu abgeben? Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass unsere DVDs im sogenannten „Presswerk“ vervielfältigt und dort auch finalisiert werden, was ein nachträgliches Beschreiben mit zusätzlichen Daten unmöglich macht. Ihre E-Mail hat mich aber auch aufgerüttelt und sehr traurig gemacht. Zwar bescheinigt uns inzwischen schon selbst Kurger Bing in seiner Werbung, dass die guten Jahre vorbei sind, aber dass es so schlimm ist, hätte ich mir nicht träumen lassen. Es gibt in unserem Lande Menschen, die so arm sind, dass sie sich keine eigenen Rohlinge leisten können und sozusagen restlichen Speicherplatz verwenden müssen! Ich bin tief erschüttert, gerührt und lasse Ihnen umgehend ein paar DVD-Rohlinge zukommen.

Noch mehr vom Quiz



Hi Rossi,

handelt es sich bei dem Mann auf diesem unglaublich erotischen Foto möglicherweise um Stefan Weiß? Es passen sowohl die Körperbreite und die spärliche Kopfbehaarung als auch die C&C-Spieleverpackung auf dem Fußboden, denn Herr Weiß war ja mal im Strategieressort der PC Games tätig. Als alter RRobot-Fan vermute ich stark, dass dieses Bild nach Anweisungen von „XMas Tree“ entstanden ist, der sich ja damals glorreich den Titel „Computec Klomann“ erkämpfen konnte. Habe ich Recht mit meiner Vermutung?

MfG, Philipp

Vollkommen richtig gefolgert. Allerdings bin ich bei dem Wörtern „erotisch“ und „Stefan“ dann doch ein wenig erschrocken. Keine Angst – ich verurteile dich deswegen nicht. Du kannst unbesorgt dazu stehen, solange du nicht erwartest, dass ich deine Neigung teile. Ich habe Stefan schon viel vorgeworfen und werde es auch weiterhin tun, aber „erotisch“ gehört ganz sicher nicht dazu. Themawechsel und nicht in Bildern denken!

Preisfrage

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

ich wollte Sie gerne fragen, wieso die dem Heft beiliegenden Spiele billiger sind als das entsprechende Spiel im Einzelhandel – und das, obwohl man ja auch noch zusätzlich diese grandiose Lektüre dazubekommt?

ChRiStOpH

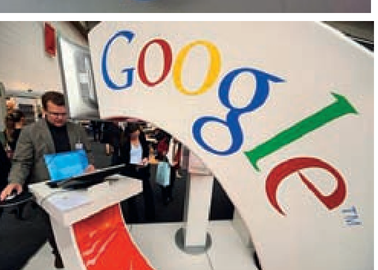
Sie wollten mich gerne fragen? Warum haben Sie es denn nicht? Entschuldigung – das konnte ich mir nicht verkneifen. Zum Thema: Das hat verschiedene Ursachen. Zum einen kaufen wir diese Spiele nicht einzeln bei einem Händler, sondern stets direkt vom jeweiligen Hersteller. Und auch nicht fertige Spiele mit Scheibe und Schachtel, sondern quasi nur die Daten und die Rechte, sie zu veröffentlichen. Hinzu kommt noch geschicktes Verhandeln, Schachern und Feilschen sowie ein knallhart kalkulierter Kostenplan seitens der Geschäftsleitung, wo zerbissene Taschenrechner an der Tagesordnung sind.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Google





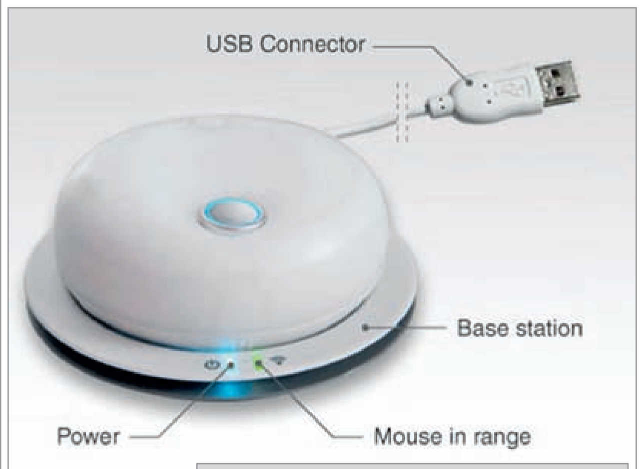
Geschlecht unbestimmbar und unerheblich. 1998 ursprünglich als Suchmaschine geplant, entwickelte sich Google zur Weltherrschaftsmaschine, indem verschiedene Dienste unter einem Dach vereint wurden. Videos, Musik, Bürosoftware, Nachrichten, Einkaufsführer, bis hin zur ganzen Welt – alles wurde in Google integriert. Selbst wer das Zugangspasswort zu seiner Homebanking-Software vergessen hat, kann inzwischen hier fündig werden. Zwischenzeitlich zur teuersten Marke der Welt aufgestiegen (Wert ca. 55 Milliarden Euro). Im Gegensatz zu anderen Marken konnte Google sogar den Duden infiltrieren, indem dort „googeln“ ganz allgemein für eine Suchanfrage im Internet (natürlich nur mit Google!) steht. Kann man sich vorstellen, „opeln“ fürs Autofahren zu benutzen?

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Rundmaus

Schon wieder eine neue Maus





Weil ja kein Monat vergehen darf, ohne dass eine vollständig neue, alles revolutionierende Maus vorgestellt wird, landete die „Orbitamouse“ auf meinem Schreibtisch. Das Erste, was an ihr auffällt, ist die runde Form. Sehr praktisch für Drehbewegungen, mit denen das übliche Kratzen am Scrollrad überflüssig werden soll. Sehr nette Idee. Leider ist das Ding insgesamt so ergonomisch wie ein Zauberwürfel und es gibt keine Hand, in welche diese Maus so recht passen will. Dass das eigenwillige Design an irgendetwas aus einer Arztpraxis erinnert, macht mich zusätzlich nervös. Und nein, trotz des USB-Kabels ist es mir nicht gelungen, damit Jo-Jo zu spielen.

http://www.orbitamouse.com





Vor 10 Jahren

April 1999



TEST DES MONATS

Civilization: Call to Power

Als Sid Meier im Jahr 1991 **Civilization** erfand, ahnte er sicher nicht, dass sein Strategiespiel derart erfolgreich werden und sogar zum Dauerbrenner avancieren würde. Nach dem zweiten Teil im Jahr 1996 stellte Activision Taktik-Experten 1999 mit **Civilization: Call to Power** wieder vor die Aufgabe, ein Volk (maximal) über 7.000 Jahre zu lenken. Spieler mit langem Atem erlebten die Anfänge einer Weltmacht von 4000 vor Christus bis weit in die Zukunft, wenn sich die Menschheit in Unterwasserstädte zurückzieht und Cyber-Ninjas mit Plasmakanonen gegeneinander antreten. Obwohl das Spielprinzip gleich blieb, sorgten viele Detailverbesserungen, unter anderem bei der Steuerung und der künstlichen Intelligenz, für ein bequemeres Management der eigenen Zivilisation. Lediglich grafisch überzeugte **Call to Power** nicht ganz, wirkte altmodisch und wenig plastisch. Dafür sorgte der grandiose Soundtrack für Abwechslung. Dem direkten Konkurrenten und Genre-Primus **Age of Empires** musste sich **Civilization: Call to Power** aber geschlagen geben, wenn auch knapp. ❑

HARDWARE-TRENDS

Voodoo3 3000

Das wahnwitzige Rennen um die 3D-Geschwindigkeitskrone ging in die nächste Runde. So startete Thilo Bayer vor zehn Jahren den ersten Praxistest der Voodoo3-3000-Grafikkarten. Mit unglaublichen 166 MHz war das Wunderding getaktet und bot 16 MB Speicher. Werte, die einem 2009 nur ein müdes Lächeln abringen. Einzig der hohe Anschaffungspreis gilt heute bei neuen Grafikkarten immer noch: Damals waren es 400 DM!

DIE TOP-5-TESTS

1. Commandos: Im Auftrag der Ehre | Eidos
Das Add-on zum legendären Taktikspiel – genauso gut, genauso schwer.

2. Civilization: CtP | Activision
Der direkte Nachfolger von Sid Meiers **Civilization** begeisterte (siehe rechts).

3. X-Wing Alliance | LucasArts
Weltraumoper mit **Star Wars**-Lizenz, die Sie in teils bekannte Einsätze wirft.

4. Warzone 2100 | Eidos
Echtzeit-Strategie mit viel Handlungsfreiheit dank Einheitenmodifikation.

5. Silver | Infogrames
Action-Adventure mit **Diablo**-Anleihen und großartigen Synchronsprechern.

VERFILMUNG

Wing Commander

Wer glaubt, dass nur Uwe Boll sich daran versucht, Videospiele zu verfilmen und daran scheitert, kennt den **Wing Commander**-Film nicht. Chris Roberts, der Schöpfer der Reihe, traute sich daran, den Stoff für die Leinwand zu adaptieren – und scheiterte. Lächerliche Dialoge, unterforderte Schauspieler, billige Kulissen und eine hanebüchene Story, die mit den Spielen kaum etwas gemein hatte. PC Games meinte: selbst für Fans unzumutbar.

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Tim Schafer



Er ist der Großmeister der Rätsel und des abgedrehten Humors. Kultspiele wie **Monkey Island**, **Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Grim Fandango** und **Psychonauts** gehen mit auf sein Konto. Bis ins Jahr 2000 grübelte er in seinem chaotisch eingerichteten Büro für LucasArts über neuen Projekten, bis die Jungs mit der **Star Wars**-Lizenz sich von den klassischen Adventures abwandten. Eine Entwicklung, die Schafer nicht mitzutragen gewillt war und deshalb sein eigenes Entwicklerstudio Double Fine Productions gründete. Deren erstes Projekt: **Psychonauts** aus dem Jahr 2005, das sich wie für Schafers Werke üblich dank der fantastischen Geschichte und des grandiosen Humors schnell wieder einen Platz in den Herzen seiner Fans sicherte. Obwohl Schafer bereits seit 1988 in der Spielebranche tätig ist, werkelt er nach wie vor an neuen Projekten, aktuell am abgedrehten Rock-Adventure **Brütal Legend** mit Schauspieler Jack Black in der Hauptrolle. Inzwischen hat sich Electronic Arts als Publisher gefunden, das Spiel soll im Herbst 2009 erscheinen. Bisher wurde leider keine PC-Version angekündigt. ❑

LIZENZSPIELE-FLUT

Star Wars, so weit das Auge reicht

Etwa 16 Jahre nachdem das Imperium in **Rückkehr der Jedi-Ritter** zerschlagen war, startete Georg Lucas 1999 mit **Star Wars: Die dunkle Bedrohung** die Vorgeschichte der legendären Filmreihe. Wenig verwunderlich, dass damals entsprechend viele Spiele rund um das **Star Wars**-Universum in Entwicklung waren oder auf den Markt kamen. PC Games warf deshalb im April 1999 einen Blick auf gleich drei Titel verschiedener Genres. Den Anfang machte eine Vorschau zu **Star Wars Episode 1: Racer**. An sich handelte es sich dabei um ein ganz normales Rennspiel auf Rundkursen, jedoch klemmten Sie sich hinter das irrwitzig schnelle Gefährt, das Anakin Skywalker im Film steuert. Die Folge: Mit 800 Kilometern pro Stunde heizte man über acht verschiedene Planeten. Der zweite Titel, den wir uns vor seiner Veröffentlichung anschauten, war die 1:1-Umsetzung von **Episode 1**, die es dem Spieler erlaubte, die Handlung von Georg Lucas' neuem Film nachzuspielen. Entsprechend großen Wert legten die Entwickler darauf, das Spiel filmreif zu inszenieren – Grafikeffekte und Vertonung profitierten davon. Das dritte Spiel im Bunde, **X-Wing Alliance**, musste sich den harten Testkriterien von Harald Wagner stellen. Am Ende sprach er der Weltraum-Oper sehr gute 88 Spielspaßpunkte zu, obwohl es einige Kritikpunkte gab: Gerade die grafische Präsentation und die Hintergrundgeschichte waren im Vergleich zur **Wing Commander**-Reihe eher mangelhaft, doch die Missionen hatten das Potenzial, **Star Wars**- und Flugsimulator-Fans wochenlang zu beschäftigen. ❑

AUF DVD
• Video zum Spiel

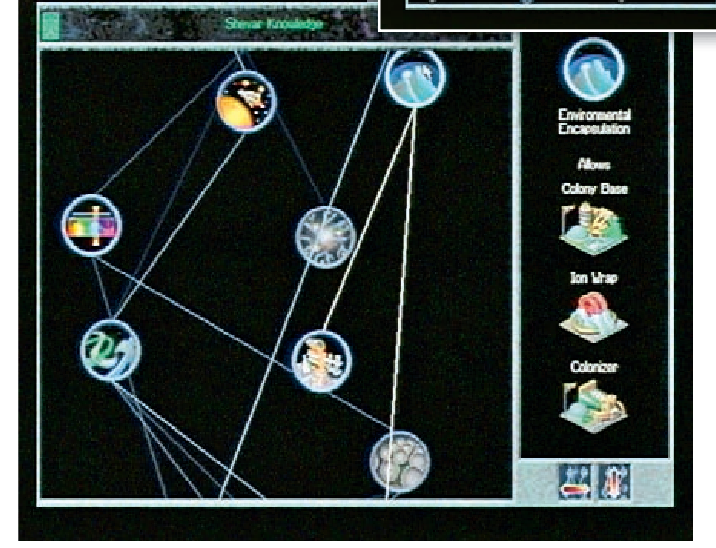
Ascendancy



▲ **BASTELSPASS** | Industrie, Forschung und Abwehr von zig Planeten auszubauen, ist der wohl wichtigste und unterhaltsamste Aspekt von **Ascendancy**.

▶ **FLOTTE** | Raumschiffe kann man mit zahllosen technischen Finessen ausrüsten – und das muss man auch, denn nur diese entscheiden darüber, ob man gegen die strunzdoofe Feind-KI triumphiert.

▼ **TECHTREE** | Der Forschungsbaum: herrlich logisch aufgebaut, umfangreich und frei dreh- und scrollbar.



Im Jahr 1995 tritt ein unbekanntes Entwicklerteam namens The Logic Factory ins Rampenlicht. Mit einem Titel, so gut, dass er die Kritiker in Staunen versetzt: **Ascendancy – Macht der Allmacht** lautet sein Name. Neu war so ziemlich nichts daran, doch die schiere Eleganz, mit der sich seine Komponenten zum Spielspaß-Brocken vereinten, ließ manch notorischen Nörgler verstummen.

Ascendancy ist ein rundenbasiertes Aufbau-Strategiespiel im Weltall – zu seinen wenigen Konkurrenten dürfen sich die **Master of Orion**-Reihe sowie **Galactic Civilizations** zählen. Es beginnt auf einer frei dreh- und zoombaren Galaxiskarte. Dort sind Sonnensysteme und Sternenstraßen verzeichnet; sie zu erobern, ist Ziel des Spiels. Anfangs entscheidet sich der Spieler für eine von 21 Alien-Rassen – eine wichtige Wahl, denn jedes Volk besitzt ein besonderes Talent. Die Orfa beispielsweise bauen selbst auf unbewohnbaren Flächen, die Oculonen hingegen haben die Fähigkeit, alle Sternenstraßen im Universum zu überblicken.

Zunächst errichtet man reichlich Gebäude auf der Oberfläche seines Heimatplaneten: Industriekomplexe sorgen für schnellere Bauprozesse, ökologische Einrichtungen kurbeln das Bevölkerungswachstum an. Wissenschaftliche Zentren hingegen sind nötig, um neue Technologien freizuschalten. Letzteres geschieht in einem riesigen, cool gestalteten Forschungsbaum, der für lange Zeit mit neuem Spielgerät lockt. So erhält man auch frische Gebäude, darunter eine Schiffswerft. Dort stellt man sich Sternenkreuzer nach Wunsch zusammen, die Vielzahl an Ausrüstungsteilen und technischen Gimmicks lässt dabei viele Freiheiten: Waffen und Schilde, Motoren und Energieversorgung, Scanner und Sternenstraßenantriebe – das Angebot ist riesig. So zieht man aus, um neue Systeme zu erforschen, Planeten zu erobern und, wenn man will, in den Krieg gegen andere Rassen zu ziehen. So schön der Aufbau- und Forschungspart des Spiels auch ist – Kämpfe und Diplomatie gehören nicht zu den Stärken von **Ascendancy**. Die künstliche Intelligenz ist – auch wenn für sie sogar ein eigener Patch erschien – alles andere als gerissen. Und Kämpfe lassen keine Taktik zu – das Schiff mit der besten Ausrüstung gewinnt. Auch kennt das sonst verblüffende Spiel weder Missionen noch ein Ende, man erobert einfach drauflos.

Ascendancy ist auch heute noch unter vielen Windows-XP-Systemen lauffähig. Was dem Spiel inzwischen an technischer Grafikwucht fehlt, machen Atmosphäre und Design wieder wett. Insbesondere der tolle orchestrale Soundtrack weckt in uns Erinnerungen an ein Strategiespiel, das selbst 14 Jahre nach seinem Release unverschämt süchtig macht. ❏

PC GAMES 10/95 ÜBER ASCENDANCY

Das sagten wir damals ...



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

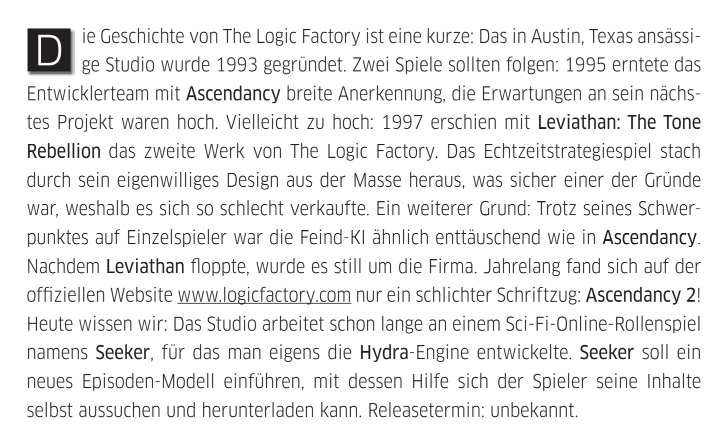
MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie	
Grafik	90%
Sound	93%
Handling	95%
Spielspaß	92%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	The Logic Factory
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

The Logic Factory: Vergangenheit und Zukunft



Das Studio lebt noch! PC Games steht mit einem Mitglied des Teams – trotz dürftiger Informationslage – gelegentlich in Kontakt.

Die Geschichte von The Logic Factory ist eine kurze: Das in Austin, Texas ansässige Studio wurde 1993 gegründet. Zwei Spiele sollten folgen: 1995 erntete das Entwicklerteam mit **Ascendancy** breite Anerkennung, die Erwartungen an sein nächstes Projekt waren hoch. Vielleicht zu hoch: 1997 erschien mit **Leviathan: The Tone Rebellion** das zweite Werk von The Logic Factory. Das Echtzeitstrategiespiel stach durch sein eigenwilliges Design aus der Masse heraus, was sicher einer der Gründe war, weshalb es sich so schlecht verkaufte. Ein weiterer Grund: Trotz seines Schwerpunktes auf Einzelspieler war die Feind-KI ähnlich enttäuschend wie in **Ascendancy**. Nachdem **Leviathan** floppte, wurde es still um die Firma. Jahrelang fand sich auf der offiziellen Website www.logicfactory.com nur ein schlichter Schriftzug: **Ascendancy 2**! Heute wissen wir: Das Studio arbeitet schon lange an einem Sci-Fi-Online-Rollenspiel namens **Seeker**, für das man eigens die **Hydra**-Engine entwickelte. **Seeker** soll ein neues Episoden-Modell einführen, mit dessen Hilfe sich der Spieler seine Inhalte selbst aussuchen und herunterladen kann. Releasetermin: unbekannt.

NEU! Nintendo DSi inklusive 2 Kameras Ab 3.4.09 Als Erster spielen!



McMEDIA

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

Nintendo DSi

• Spielen • Fotos bearbeiten
• Musik hören • Sicher im Internet surfen

NINTENDO DSi



Kamera 1

Kamera 2

- Inkl. 2 Kameras
- Größere Bildschirme
- SD-Karten-Slot
- Bessere Lautsprecher
- Flacheres Gehäuse
- Verbesserte Tasten
- Integrierter Webbrowser
- Musik-Player
- Foto-Software

je 169,99

Ab 3.4.09 erhältlich in den Farben schwarz und weiß.

+ 1 NDS-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!*





- Mein eigenes Tierheim (statt 39,99)
- EA Sports Football Academy
- Prinzessin Lillifee: Meine wunderbare Welt (statt 39,99)
- SpongeBob Schwammkopf: Küchenchef
- Lernerfolg Grundschule: Mathe Klasse 1-4 (statt 29,99)
- Lernerfolg Grundschule: Englisch
- MySims Party (statt 29,99)
- All Star Cheerleader

Aufpreis nur je 19,99*




- Littlest Pet Shop: Dschungel
- Littlest Pet Shop: Winter
- Zubo

Aufpreis nur je 14,99* (statt 19,99)

* Beim Kauf der Nintendo DSi Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.



Nintendo DS Lite +1x Gratis-Spiel nach Wahl

Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau

Littlest Pet Shop: Garten

Sea Monsters

MySims Kingdom

Command & Destroy

Call of Duty 4

GRATIS!

Beim Kauf des NDS Lite kann eins der in diesem Feld präsentierten NDS-Spiele GRATIS dazugenommen werden! Solange der Vorrat reicht.

je 149,99

Verschiedene Farben erhältlich!



10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 30.04.09, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Big Brain Academy

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging

Dr. Kawashima: Mehr Gehirn-Jogging

Englisch Training

Prof. Kageyamas Mathematik Training

je 26,99

je 29,99 Preis ohne Coupon

Mario Party

Mario Kart

New Super Mario Bros.

Naruto Ninja Destiny 2

Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf

Monsters vs. Aliens (erhältlich ab 27.3.)

Giana Sisters (erhältlich ab 3.4.)

Harvest Moon: Inselparadies

Animal Crossing

je 35,99

je 39,99 Preis ohne Coupon

NINTENDO DS





SONY PLAYSTATION PORTABLE

Die neue PSP Slim schwarz + Resistance: Retribution

NEU!
Verbesserter Bildschirm + eingebautes Mikrofon

199,99

erhältlich ab 27.3.

Die neue PSP Slim in rot oder weiß!

NEU!
Verbesserter Bildschirm + eingebautes Mikrofon

statt 184,99

je 169,99

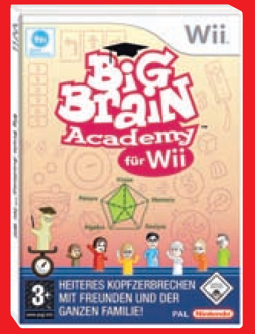
erhältlich ab 27.3.



*Beim Kauf einer Sony PSP Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.







Big Brain Academy



Mario Power Tennis



Vertigo Kompatibel mit Wii Balance Board!



Pitfall





World Championship Sports

je 29,99 Preis ohne Coupon

je 26,99

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 30.04.09, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.



Einzelpreis Wii Remote 39,99

Wii Play + Wii Remote



Naruto Clash of Ninja Revolution 2

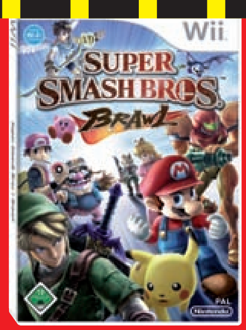


Einzelpreis Wii Lenkrad 9,99

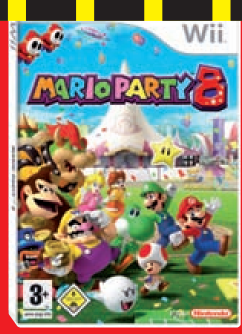
Mario Kart + Lenkrad



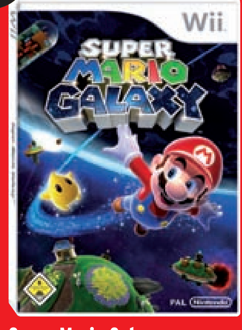
Wiimote separat erhältlich.



Super Smash Bros.Brawl



Mario Party 8



Super Mario Galaxy



Sonic und der schwarze Ritter



Animal Crossing

Animal Crossing inkl. Wii Speak nur 62,99 Preis ohne Coupon 69,99

je 49,99 Preis ohne Coupon

je 44,99

Wii 38 in 1 Zubehör-Set



Inhalt:
Drehbare Sensorbar-Halterung, 8 verschiedene Erweiterungen für die Controller der Wii-Konsole: Baseballschläger, Pingpongschläger, Tennisschläger, Golfschläger, Billardqueue, Air Wheel-Lenkrad, Light Gun für Wii-Remote und Nunchuk-Controller, Joystick-Adapter für Wii-Remote mit fünf verschiedenen Aufsätzen, div. Zubehör für den Schutz und Pflege der Wii-Konsole u.v.m.

29,99

Wii

Wii Fit Mega Bundle

Wii Sports Pak + Wii Fit mit Balance Board + Silikon Skin

Einzelpreis 39,99

Einzelpreis 19,99

349,99

Einzelpreis Wii Sports Pack 249,99

Inhalt:
- 1 Wii Konsole
- 1 Wii Fit + Balance Board
- 1 Silkon Schutz für Balance Board
- 5 Sport-Spiele (Wii-Sports)
- 1 Wii Fernbedienung
- 1 Nunchuck Controller

+ 1 Wii-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!*

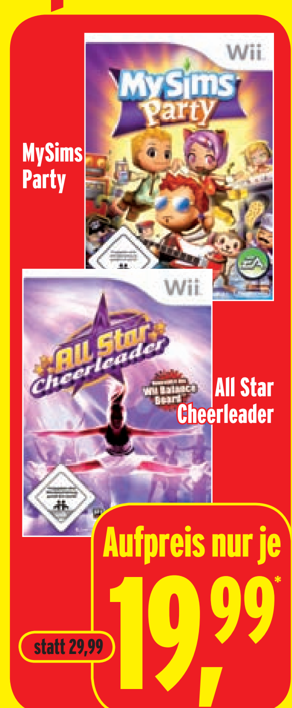


Kororinpa

Tierbabys: Mein kleiner Welpe

Aufpreis nur je 9,99*

statt 19,99



MySims Party

All Star Cheerleader

Aufpreis nur je 19,99*

statt 29,99



Trivial Pursuit

Aufpreis nur 24,99*

statt 39,99



FIFA 09

Need for Speed: Undercover

Aufpreis nur je 34,99*

statt 44,99



Nerf N-Strike + Nerf-Blaster + 3 Dart Tags

Aufpreis nur 39,99*

statt 49,99

*Beim Kauf der Wii Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.





Xbox 360 Premium

Inkl. 60 GB Festplatte und HDMI-Anschluss!

Preissturz!

199,99

statt 239,99

Einzelpreis 39,99

Xbox 360 Elite nur 269,99 statt 299,99

Aktionspreise Xbox 360 Premium und Xbox 360 Elite nur gültig bis 11.4.09

Xbox 360 Elite rot + Resident Evil 5

Inkl. 120 GB Festplatte und HDMI-Kabel!

299,99

LIMITIERT! auf 2000 Stück!

Inhalt:
Xbox 360 Elite + Wireless Controller in blutroter Sonderfarbe, Top-Spieleneuheit „Resident Evil 5", 120 GB Festplatte, HDMI-Kabel, Headset, Xbox Live Download-Code für Street Fighter II HD Turbo Remix, Xbox Live Download-Code für exklusiven Resident Evil-Content.

+ 1 Xbox 360-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!*



FIFA 09

Mirror's Edge

Aufpreis nur je 24,99* statt 29,99



Call of Duty: World of War

Need for Speed: Undercover

WWE Legends of Wrestlemania

Skate 2

Aufpreis nur je 39,99* statt 59,99

*Beim Kauf einer Xbox 360 Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.

Xbox Live 12 + 1 Monate Halo Wars Edition

LIMITIERT!

59,99



Halo 3 Classic

PGR 4 Classic

je 29,99



statt 69,99

statt 59,99

Preissturz!

je 29,99

You are in the Movies + Kamera

Banjo Kazooie: Schraube locker

PC SPIELE

Battleforge + McMEDIA Gamer-Mousepad von NOVA im Wert von 12,99



GRATIS!

statt 62,98

49,99

erhältlich ab 26.3.

Solange Vorrat reicht.

Die Sims 2 Rebranded



erhältlich ab 2.4.

19,99



Halo Wars

Halo Wars Limited Edition nur 64,99

statt 69,99

Ninja Blade

erhältlich ab 27.3.

Stormrise

je 59,99

SONY PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3





*Beim Kauf der PS3 Konsole kann eins der hier präsentierten Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis mitgenommen werden. Solange der Vorrat reicht.







SONY PLAYSTATION 2











TRADING CARDS

Pokémon D&P Sturmtief 1er Blister + Pokémon Stundenplan



5,99

Solange Vorrat reicht.

Inhalt:
- 1 Sturmtief Booster
- 1 Promobooster mit 2 Karten
- Promokarte „Drifzepeli"

Pokémon D&P Sturmtief 3er Blister + Pokémon Stundenplan



12,99

Solange Vorrat reicht.

Inhalt:
- 2 Sturmtief Booster
- 1 Erwachte Legenden Booster
- 1 Pokémon-Münze
- 1 Premium-Promokarte (KP 130) „Zwirrfinst" oder „Magnezone"

Pokémon D&P Tin Box 08 Giratina oder 07 Dialga + POP Booster



je 17,99

Inhalt der Tin Boxen:
- je 3 Booster
- je 1 LV.X Premiumkarte „Dialga" oder „Giratina"

Solange Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! 5DS Duelist Pack Collection Tin Exclusive + Tournament Pack 8



12,99

Inhalt:
- 5 Booster
- 1 brandneue Secret Rare Karte
- 1 Spielanleitung für Einsteiger

Beispiel-Abbildung

Solange Vorrat reicht.

3 x Yu-Gi-Oh! Booster + Tournament Pack 7



9,99

statt 14,97

Phantom Darkness, Gladiator's Assault, Dark Crisis

Solange Vorrat reicht.

Yu-Gi-Oh! Deck: Warrior's Triumph + Yu-Gi-Oh! Buch der Meister



4,99

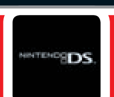
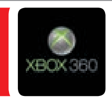
statt 7,99

Inhalt:
39 Karten, 1 Foil Karte, 1 Regelheft, 1 Spielunterlage

Solange Vorrat reicht.

GAMER SERVICE







8 GUTE GRÜNDE BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

• 24 Stunden-Blitz-Lieferservice

Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.

• Neuheiten Vorbestellservice

Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.

• Riesiges Sortiment

Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen – auch **Uncut** und **ab 18 Spiele.**

• Dauerhaft günstigste Preise

McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!

• Kompetente Fachberatung

Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.

• Exklusive GRATIS-Zugaben

Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.

• Aktiver Jugendschutz

Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.

• Kostenlose Games-Magazine

Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse. · www.mcmedia.de

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Conflict: Global Storm

Demos
Grand Ages: Rome
Tom Clancy's H.A.W.X.

Extras
Microsoft-Tools für
Windows XP und Vista

Tools
Adobe Reader 8.0
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Grand Ages: Rome Demo
Patch v1.09 (eu)
Fallout 3 v1.4.0.6 (int)

Seite 2:
Videos
Battleforge
Bioshock 2
Empire: Total War
Meisterwerke:
Ascendancy: Die Macht der Allmacht
Puzzle Quest: Galactrix
Risen
Rossis Welt
Tom Clancy's Endwar
Tom Clancy's H.A.W.X.
Venetica

Trailer
Dragon Age: Origins

Mods & Maps
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Mideast Crisis 2
- TW Sprachsteuerung
Fallout 3
- Darkness
- Ghoul Mansion
- Rat Trap
- The Secret of the Mole Rat Maze
Far Cry 2
- Lost Paradise
- Uwe Schwesigs
Map-Installer
Half-Life 2
- Eye of the Storm – Episode 1
- Rebellion
Mod-Tool
- Crosus Mod-Manager
Star Wars: Knights of the Old Republic
- Brotherhood of Shadow
Starcraft: Broodwar
- Planetary Episodes - Volume 1
- Planetary Episodes - Volume 2
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Spiderhost
Unreal Tournament 3
- Titan-Pack
- Patch 2.0

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Conflict: Global Storm

Demos
Grand Ages: Rome
Tom Clancy's H.A.W.X.

Extras
Microsoft Tools für
Windows XP und Vista

Tools
Adobe Reader 8.0
VLC Player
Wallpapers
WinRar

Bugfixes
Grand Ages: Rome Demo
Patch v1.09 (eu)
Fallout 3 v1.4.0.6 (int)

Seite 2:
Videos
Battleforge
Bioshock 2
Empire: Total War
Meisterwerke:
Ascendancy: Die Macht der Allmacht
Puzzle Quest: Galactrix
Risen
Rossis Welt
Tom Clancy's Endwar
Tom Clancy's H.A.W.X.
Venetica

Trailer
Dragon Age: Origins

Mods & Maps
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Mideast Crisis 2
- TW Sprachsteuerung
Fallout 3
- Darkness
- Ghoul Mansion
- Rat Trap
- The Secret of the Mole Rat Maze
Far Cry 2
- Lost Paradise
- Uwe Schwesigs
Map-Installer
Half-Life 2
- Eye of the Storm – Episode 1
- Rebellion
Mod-Tool
- Crosus Mod-Manager
Star Wars: Knights of the Old Republic
- Brotherhood of Shadow
Starcraft: Broodwar
- Planetary Episodes - Volume 1
- Planetary Episodes - Volume 2
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Spiderhost
Unreal Tournament 3
- Titan-Pack
- Patch 2.0

Vollversion: Conflict: Global Storm

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 256 MB RAM
- 2,5 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 2000/XP/Vista

Top-Demo: Tom Clancy's H.A.W.X.

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 1 GB RAM (2 GB unter Vista)
- 1,24 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP (mit SP 3)/Vista (mit SP 1)

Top-Video: Risen

Eine Sneak-Peek der besonderen Art: Vier Leser besuchten mit uns Piranha Bytes und spielten eine frühe Alpha-Version von deren neuem Rollenspiel **Risen**. Was es taugt und wie die vier das Spiel fanden, verrät unser Video.



SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 05/09

☐ PC Games DVD

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Risen



Sie denken, nach der Berichterstattung in dieser Ausgabe wissen Sie alles über Piranha Bytes' Rollenspiel? Weit gefehlt! Machen Sie sich auf eine Überraschung gefasst!

❑ Test

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena | Diesmal klappt's wirklich!



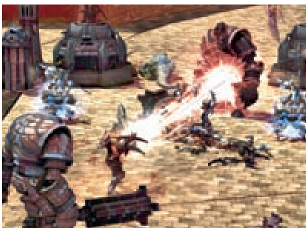
❑ Vorschau

Prototype | **Spider-Man** trifft **GTA**: Der futuristische Action-Hit erstmals angespielt.



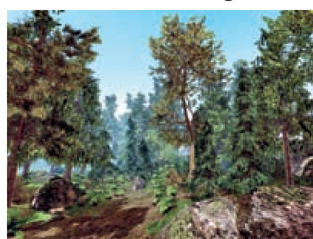
❑ Test

Demigod | Strategie mal anders: Wir verraten, was **Demigod** so besonders macht.



❑ Vorschau

Arcania: A Gothic Tale | Die Entwickler von Spellbound brechen das Schweigen!



PC Games 06/09 erscheint am 29. April!

Vorab-Infos ab 27. April auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Im Heft: großes Special zum Thema PC-Stromverbrauch. Extended: 32 Seiten zu AMDs neuem Phenom-II-Prozessor.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Im Test: aktuelle iPhone-Konkurrenten. Vorschau: Windows 7. Plus: Ausblick auf die nächste Handy-Generation.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender)
Albrecht Hengstenberg, Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group Florian Brich, Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print) Udo Crnjak (uc), Alexander Frank (af), Michael Grill (mg), Horst Heindl (hh), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Stange (sst), Sebastian Thöing (st), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw), Thomas Wilke (twi)
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake
Trainees Stefan Dworschak (sd), Alexander Fleischmann (af), Vanessa Glöckler (vg), Florian Hamburger (fh), Sascha Lohmüller (sl), Frank Hansen (fh), Johann Trasch (jt)
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Christian Schönlein, Ralph Wollner
Textchefs Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Mods und Maps Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout Hansgeorg Hafner (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Philipp Heide
Audio + Video Production Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktmanager Alexander Bohnsack
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Redaktion Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter Frank Moers
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, WII PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM



RED
WE CAN !
PC DVD-ROM
WORLD IN CONFLICT
COMPLETE EDITION
BONUS
ENTHÄLT DIE NEUE ERWEITERUNG
WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT
UBISOFT
WORLD IN CONFLICT
COMPLETE EDITION
DIE COMPLETE EDITION BEINHALTET "WORLD IN CONFLICT" SOWIE DIE ERWEITERUNG "SOVIET ASSAULT".
Runs great on intel Core i7 inside
MASSIVE ENTERTAINMENT
PC DVD ROM
WWW.WORLDINCONFLICT.COM
© 2007-2009 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. World in Conflict, Massive Entertainment, the Massive Entertainment logo, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.
UBISOFT